

Svet

4/93

KOMPIJUTERI

CENA 40.000 DIN.

UPOREDNI PRIKAZ:
Atari Falcon 030,
Amiga 1200
i Apple
Performa 400

Apple Macintosh:
nova serija

Borland
ObjectVision 2.1



2500 DEN,
150 SIT

TEST DRAŽICE

- Acros 325E notebook
- TOPFLY monitor
- Ruski ZX Spectrum: BYTE
- Gemtek PrintShare GT-100
- INTEL for Windows STANDARD
- ATI VGA Wonder XL24
- Paradise Accelerator Card for Windows
- Cirrus Logic VL bus VGA

Broj 102, april 1993
Cena 40.000 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Misković

Urednik redakcijski kolegijum
Tihomir Stanićević,
Vojislav Gašić,
Vojislav Mihaljević,
Nenad Vuković

Urednik rubrika
Dimitar Krizanović,
Zoran Simić

Likovno-grafička opevna
Rajka Marjanović,
Branislava Raičević

Ilustracije
Predrag Miličević

Dopisnici
iz Zorica Jelić (Francuska),
Aleksandar Petrović (Kanada)

Novinar-reporteri
Jelena Rupačić,
Branislava Deković

Stručni saradnici:
Dušan Dinkovićević, Radojko
Željadinović, Bogar Zeculović,
Branislava Janković, Rada Jović,
Branislava Jokanović, Dušan
Karišević, Marko Kirić, Dalibor
Larić, Nebojša Lazović, Ivan
Obrenović, Vladimir Orlov, Andor
Peca, Sator Ribić, Nikola
Stojanović, Dušan Stojčević,
Aleksandar Štambek, Ljiljana
Todorović, Branislava Tomić,
Nebojša Tomić, Oleg Šundarić

Lektor
Dušica Mihaljević

Sekretar redakcije
Katalina Urošević

Televizni saradnik
Svetlan Stanić

Telefoni redakcije
011/ 320-522 (direktori)
324-181, lokal 209

Fax: 320-692
069: 320-748
Štampa: Aleksandar Štambek

Preplaše se reči zemlju
promenilaše 327 000 - din
polupogodnje 05 meseci 324 000 -
din. Uplatite se vrši na žiro-račun
broj 80801-603-24675, uz
obaveznu naznaku „NIP Peština,
preplaše se reči Svet
komputera“. Poštom uplatnicu i
punu adresu: Telefon preplaše
službu 011/020-776. Informacija
na preplaše se i moštarije je
na stranicama MO PCWF-a.

**Rubrika, otkriva i fotografije na
svetlano**

izdaje i štampa NIP „Peština“
BEOGRAD, Matije Gupca 37
Direktor dr Zoran Misković

HARD/SOFT SCENA

Uredjuje TIHOMIR STANIĆEVIĆ

IBM-ov laser sa 600 tpi

Laserški štampač od IBM-a i
karike teška novost. Lasermark
Interactivel, međunarodna
firma sa sedištem u Nemačkoj,
potvrdila je da ovesti ovaj pro-
jekt, koji se pod IBM-ovim
imenom prodaje po svetu, do-
datnom karticom za ubrzanje
rada (Fastbyte) koja ga nale-
tuje da ubaci do deset strana
u minut. Novost je i drastično
umaljevanje onsa koje je naj-
pretno na CeBS-u. Košiko je to
umaljevanje, za sada nam nije
poznato. Znamo, međutim, da
su ovi štampači standardno opre-
mljeni s 5 MB RAM-a. (VG) J



Epson Print Server



Mrežna kartica namenjena
Microsoftovim štampačima sa
kontrolnom Tip-B (Centronics).
Kartica je interesantna po to-
me što može na treći poseban
komputer koji služi kao print
server veći se sklopočno povezu-
je na bilo koji des mreže. Um-
manjan u okvir ovu funkciju,
ona od 1300 maraka i nije
previsoka. Štampač se kon-
turiše iz Novell-ovog progra-
ma PCONSOLE. Ako ste veče-
li nebi od Epsonovih štampa-
ča, prikloni EPL (Epson
Control Language) ce vam
omogućiti da štampač sam
odabere pravu simulaciju ako
kontrolni koristi različite emu-
lacije za štampače. (VG) J

LapLink V

Program kompanije
Training Software donosi
je svetu petu verziju. Ova
DOS program sada radi bolje
preglednost, korišćenjem lio-
na, stranice koje pokazuju
ovim prenosu datoteka od. Pri-
hodom prenosa veće količine
podataka program se može
nakoliti da radi u pozadini, dok
vi normalno radite sa nekim
drugim programom. Za prenos
datoteka preko modema, dakle
kada se ne radi o prenosu kab-
lom između fiksni biaskih ma-
šina, može se programirati
vreme komunikacije (prema,
ovu kada su veće brzije i slo-
bodne), kao i pauziranje odre-

đene operacije u prethodni in-
tervalima (za backup).

Novi LapLink ima i nekoliko
vrlo korisnih opcija koje su, bi-
ti se ne bi nedostajale. Spakno-
vare, za primer, razumejuje
desetke između dva računara
po selektivno prenosu ako da-
toteka postoji samo na jednom
računaru prebacuje se na dru-

gi, a ako postoji na oba računara
može veruju se preporučuje
preko stare, bez obzira koja
strana više poseduje većju
verziju. Slično tome, opcija
Refresh Directory kopira datote-
ke u direktorijum jednog
računara na drugi, ali samo
ako veće posuje starije verzije
ili njih datoteka. (VG) J

Informacije objavljene na ovim stranicama dobili smo od proizvođača i
njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U većini slučajeva
objavljani podaci nisu obični reklamirani. Uvekimo nisu navedeni adresa i
telefon za dodatne informacije znači da se njima da raspoloživo.
Štampano samo da objave informacije i u našem proizvod. Poštom
nam kompletno podatke (stavljajući informacije, cena i drugi uslove prodaje).
Ili adresu: fax i telefon na kojem da čitavo moći da dobiju više informacije.
Nada adresa je: Svet komputera, Matije Gupca, Matije Gupca 37,
BEOGRAD.

Oxidata DOC-IT

(model 4000) Model 4000 je i PostScript kompatibilan i ima 12 fontova (dodatno 22 fonta mogu se kupiti za 100 dolara).

Faks deo ovog uređaja radi brzinom od 9000 bauda (Group 3) i radi u rezoluciji 300 x 100 ili 300 x 200 točica. Ako je na vezi sa takav Oksidatni uređaj dokument se može preneti u i rezoluciji 300 ili 400 tpi (zavisno o modelu koji ubavljiva u komunikaciju). Naravno, kerati se otklanja papir.

Uređaj omogućava fotokopiranje sa svim standardnim opcijama, izuzev smanjenja i uvećanja (što se može uraditi putem skeniranja, obrade nekog od programa i stampanjem).

Skener u DOC-IT-u je HP ScanJet kompatibilan i radi crno-belo ili sa 35 x 64 stranice. Posebni Windows program DOC-IT Messenger napredno deluje sa skenerom ali, naravno, i ostale tri funkcije ovog uređaja. (75)



Ovaj uređaj je istovremeno štampač, faks, skener i fotokopirni aparat. Na raspolaganju su dva modela DOC-IT 3000 i 4000 (3000 i 3500 dolara) što se tiče štampača, model 3000 je HP LaserJet III kompatibilan (sa svim odgovarajućim fontovima). Sistem štampača nije laserski već tzv. LED (svaka tačka se elektrificira sa po jednom elementom od četiri kristala, umesto lasera). Brzina je 8 str/min, a rezolucija 300 tpi (model 3000) i 400 tpi

Najjeftiniji CD-ROM

Microsoft drajveri bili su i do sada pruznici u prifuznim kompletima za Multimediajna periferija. Nova generacija zadržava tebe od smatranja najbolja kao što su dodatno uključujuće na AT-baz kontroler, lako opada trošak za SCSI kontroler, moralo da se oporotiti od drugog hard diska (ako imate dva) i nema posebnih drajvera sem standardnog

Microsoft MSCDEX drajvera za MPC sistema Modet čitajući i omlaziti muziku, a novost je što nova verzija porpenaje i Kodakov Photo-CD zapis

Mitsumi, naravno, nije skender u brzini, ali ote teško pruziti karikaventa koji košta ispod 400 maraka (i to RRP - što znači da kod direkta cena moze da bude i niza) (74)



Ventura Publisher 4.1

Kao je Ventura Publisher još kod verzije 4.0 uključivo Windows aplikacija, ostao GEM-a postavlja sa se nepravilno Windows korisnike jednako kao što su Windows korisnici nepravilno stare korisnike Ventura pod GEM-om.

Verzija 4.1 priključiva Ventura drugim Windows aplikacijama unosi novi tool-menu i bolje kreirajuće mala. Sada, na primer, možete izmeniti poziciju tabulatora po radnoj na ulaznoj u kompleksovane dijalog boke. Poboljšana je i vidljivost po sada možete videti dokument sa 35 do 1250 procesata uvećanja, a ne samo u tri var-

ijante (reducov, normal i uvelicov)

Dodate su i mogućnosti pretrazivanja po klasama i osobinama objekata (vrsti razne ili veličini pesma na primer) Moguće je i proizvodjan izborna dokumenta. Standardnoj listi dodan se format AS i AS, a važi novi format mode, takođe, da ostane na stalnoj listi. Standardan deo paketa postao se moduli za skeniranje i separaciju, a priklon je drajver za HP ScanJet IIc. Cena je 3800 maraka. Ugrade se verzije 2.0 - 620 maraka, sa verzije 4.0 - 300, a za Ventura kompletni paketi 1. novembra 1992. - besplatno. (74)

EuroViva modemi

Viva je eksterni modem koji je pobran dost opsluza u našim krajevima. Američko proizvođač Computer Peripherals Inc. odlučio se da postavi modele prilagodene evropskom tržištu. EuroViva 2400e ostali modemska i BEX, a

2400eFax i telefaks komunikaciju po standardima grupe III (dvostranac). Opine karakteristike. Hayes kompatibilnost. V.42/V.42bis. V.21, V.22, V.22bis i V.23 (BEX) protokoli. Cena: 800 maraka (RFP) i 513 marke (obitna) (74)



INTEL® WINDOWS™

...neasporna je da Windows grafička okruženje predstavlja bezbednost za PC.
Najlikovnijih operativni sistem Windows omogućava jedinstven
i intuitivan rad na vašem računaru.

Grafički orijentisano okruženje je lakše za učenje, prirodnije za rad i -lepše!

Za Vas smo pripremili dve poželjno odabrane konfiguracije:

INTEL® WINDOWS™

STANDARD

PC 386SX-33MHz
2 MB RAM
85 MB HDD
FDD 1.2MB (1.44MB)
VGA graphic card (256 kB)
monochrom VGA monitor
mini tower
YU tastatura
mouse

1399 dem

INTEL® WINDOWS™

PROFESSIONAL

PC 386DX-40MHz
4 MB RAM
170 MB HDD
FDD 1.2MB (1.44MB)
SVGA Cirrus True Color
color SVGA monitor
mini tower
YU tastatura
mouse

2399 dem

UZ KONFIGURACIJU DOBIJATE:

- besplatnu instalaciju MS Windows 3.1 softvera
- na poklon 27 kvalitetnih True Type fontova
- 50% popusta na kurs DOS ili Windows
- garanciju, servis, mogućnost nadogradnje...

to nije sve! Prvi put u cenu je uračunata isporuka i montaža!

Vi treba samo da okrenete broj 135-826!

Naši tehničari će Vam doneti računar, raspakovati ga, montirati
i dovesti u radno stanje. Dobijate osnovno uputstvo i demonstraciju.
Tek ako ste zadovoljni računom - placate ga na licu mesta!

INSTITUT ZA INFORMACIONU TEHNIKU I ELEKTRONIKU

INTEL

PrinterFax kertridž za LaserJet

Zanimljivo je šta se dolazno uoči ovog stajpa u trenutku kada se u LaserJet koristi za normalno štampanje. Rešenje je krajnje jednostavno – kertridž koji putu kroz da "mioni" dok štampač ne bude slobodan. Od štampanja stranica je nešto usloženija u odnosu na original, a obrnuto da laserški štampač ne može da štampa za punoj liniji papira

PrinterFax ima i jedno ograničenje, a glavnino da se koristi u levom kertridž slotu štampača, ne može se koristiti sa drugim kertridžima koji idu u ovaj slot (Postscript kertridži...). Isto tako, ako koristite doslovno (soft) fontove, PrinterFax ih nikad svag aktiviranja briše.

Postoje i bolji uređaji drugih proizvođača, recimo Fax-o-Matic firme Taii Tose (460 dolara) ili JetFax II firme JetFax (660 dolara) koji su u stvari da prime i memorizu faks poruku i kada je štampač isključen, ali zato dolaze u odvojenom kućetu, sa sopstvenim napajanjem i još jednom kablicom za vezu sa štampačem. U odnosu na njih PrinterFax je znatno jednostavniji i prilikom jeftin – 260 dolara. U svakom slučaju, za neke prilike ovakav "faks" ima jednu veliku prednost – koristi običan papir. (78)

Z-Lite 320L Model 60

Zerith Data Systems, proizvođač od ranije poznat po dobrih personalnim računarima (između ostalog) ima novi sub-notebook model, Z-Lite 320L Model 60 je računarike težine 1 kg, dimenzije 251,5 x 193 x 28 mm. U sebi krije 386SX procesor (vernije zasnovane petrobije koja radi na 3,3 V) na 25 MHz, 2 MB RAM-a i hard disk od 60 MB. Ekran je posredinski cvešten LCD u VGA rezoluciji (640 x 480) i može da prikazuje 64 (sve) nijanse. Z-Lite 320L poseduje priključke za miše,

spoljni memorije, paralelni i serijski port, a ima i dva slotova za PCMCIA Type II ("kreditne") kartice. Što se tiče ovih kartica na raspolaganju su Ethernet adapter (300 dolara), i dva fax/modema težine 2.400/9.000 i 6.000/14.400 (270 i 560 dolara).

Računar stiče sa ugrađenim DOS-om 5.0 i staje 1.600 dolara. Verzija Z-Lite 320L Model 60W (na slici) staje nešto više, 2.200 dolara, i ima instaliran Windows, a za kućicu je dodat i vrlo funkcionalan trejbol (79)



Da ne poseduje telefonski priključak ova sprava bi izgledala kao bilo koji font kertridž za HP-ov LaserJet štampač. PrinterFax se može koristiti sa svim LaserJet modelima II i III (osim modela II-isi i "K") i štampač dobija funkciju prijemnog faks uređaja. Upotreba je vrlo jednostavna – kertridž se ubacuje u slot za kertridže na štampaču, a u njega se priključuje telefonska linija. Kada stigne faks poruka kertridž preuzima kontrolu nad štampačem i upravlja svoje poruke na displeju, priprema stranice u memoriji (1 MB je minimum) i ubacuje stranice

Prozorski Video

Ovogodišnji CeBit doneo je u promociju Video Blaster-a sa dodatkom Video for Windows. Ako kupujete u Nemačkoj tražite novu verziju, tako se sa prodavacima verovatno upitavati o najnovijem vam kako u stvari nema razlike, a "novi" je stari i bolji. Cena oko 700 maraka. Obično i veći o snižavanja cena na domaćem tržištu.

U tržištu su se ubacili i tapvani od kojih očekujemo dodatno obaranje cena. Ovak put radi se o firmi Czapre Technology koja je prikazala običnu karticu za video sa dodatnim tasterom tako da "direktno sa antene" možete da gledate video sekvence i gledate ih u "full motion preview" modu. (80)

Acros 325SE Notebook

Portabil računar sa ugrađenim faks-modemom i gametnom softvera

Acros 325SE je još jedan dalekoznačajni notebook računar koji se, zahvaljujući pažljivoj proizvodnji, ipak odvajaju od gomile koševske salazara.

U kućištu nešto svetliji tonova (za procesor), dimenzija 399 x 225 x 55 mm, krije se AMD-ev 386GXL na 25 MHz, podržaje za koprocesor, RAM od 3 ili 4 MB (maks 8), 3,5-inčni hard disk od 40, 60, 80 ili 120 MB, i 3,5-inčni disk jedinica od 1.44 MB.

Ekrani je pešačkani svetljen LCD u VGA rezoluciji (640 x 480), sposoban da prikazuje 84 sve nijanse. Preko spojnog modema računar može da prikaže i više – do 800 x 800 tačaka u 16 boja. Tastatura (83 tipke) je solidnog kvaliteta, sa re-

šenjama već poznatim kod ove vrste računara.

Na bežičnu straznamu kućička nalaze se priključci za miša (PS/2 okrugli), serijski, paralelni, priključak za spojni monitor i numerički tastatura. U poseban slot ubacuje se internu faks/modem kartica (9600 bauda).

Baterijski model uspeva da napaja računar 2 do 2,5 časa, a za otprilike tričeo vremena se i ponovo napuni preko upravljača. I ovaj notebook, naravno, ima vešću breg, opcija kojima je omogućena ulazna energija.

I dolazimo do onog što ovaj računar (kožiko je nama poznato) čini neprevladan na domaćem tržištu – pametan spisak onoga što se dobija uz njega. Pored samog računara (sa baterijom) uz Acros 325SE stiže i upravljač sa mrežnom kablom, Logitech miš ugrađen u faks/modem, priružnik i telefonski kabl, program Inter-Link za prenos datoteka putem kablja, kabl i priružnik, MS-DOS 3.0 i priružnik, Microsoft Windows 3.1 i priružnik, Microsoft Word 2.0 (tekst, procesor, tabelarni kalkulator, pojedina grafika...) i priružnik, program WinFax i, pogledati, priružnik Naravno, tu je i priružnik za sam računar, pa čak i spisak svega ovde navedenog (da prodavac „ubavate za gusu“ ako nedostaje nešto sa spiska).

Sve u svemu, samo priružnik je čine jedno tri-četiri zapreminu samog računara. Povoljno i impresivno.

T. STANČEVIĆ

računar 600 probat
 uz pomoću: STB Travel-e
 (Martaševića 5/100 Beograd tel
 011/685-685-686)

obijemom površine ekrana i sa najbogatijim poklopač spod drugog ruba ekrana nalaze se šest zasebnih komandi podržavajuće osvetljenost, kontrast, položaja i veštine slike. Odmah pored je dugme za uključivanje i, za vešću modera, taster za razmagarivanje (Magnifying) mrežice kadrova crni. Ovaj taster postoji na svim modelima dijagonale veće od 15 inča podo namagatost mrežice staviti razmagarje i „zručje“ boja. Osim ovog do-

datnog tastera i nekrožiko mašuju detalje „Top Fly 17“ se razlikuje i po kvalitetijem kablju sa odvojenim BNC konektorima za ovaku tipku.

Kada uključimo monitor uzima se menja od dobrog ka odličnom. Slike je sitna i nurna, sa malim umbljotinama na rubovima ili pretenama veštine zavisno od položaja, boje ili veštine objekta. Verovnije je jedan od glavijih „kravica“ sa kvalitet odlična katodna izvaku prvotod Hitachi. Mame



Lična karta

	Top Fly 15	Top Fly 17
Dijagonala (deklarirana)	15 inča (38 cm)	17 inča (43 cm)
Dijagonala (izmerena)	14 inča (36 cm)	15,5 inča (39 cm)
Velčina tačke	0,25 mm	0,25 mm
Horizontalni signal	30-60 kHz	30-70 kHz
Vertikalni signal	55-105 Hz	45-100 Hz
Prosečni opteg	100 MHz	100 MHz
Minimalna rezolucija	1 280x1 024	1 280x1 024

U istoj klasi

	Neqori	Najbolj
Dijagonala (deklarirana)	17 inča (43 cm)	17 inča (43 cm)
Dijagonala (izmerena)	16,25 inča (39 cm)	16,25 inča (41 cm)
Velčina tačke	0,25 mm	0,25 mm (0,25 mm)
Horizontalni signal	30-60 kHz	30-60 kHz
Vertikalni signal	45-100 Hz	45-100 Hz
Prosečni opteg	80 MHz	100 MHz
Maksimalna rezolucija	1 200x800 (160 x 1 200) (160 x 1 200) (160 x 1 200)	1 280x1 024 (1 280 x 1 024)
Prošćina smera (DSD)	800	1 200 (1 024)

Pregled je on kao gruba orijentacija a uključujući sa samo novim model monitora. Među starijim modelima postoje i on mnogo boljih karakteristika. Kožiko nam je poznato u klasi 17 inča postoji samo par modela maksimalne rezolucija 1 600 x 1 200 sa prošćajem „Interlaced“ i sa tako dobim ostalim osobinama. Zato je ovu vrednost stavljamo u zagradu kao i druge koje još uvek predstavljaju uslojni primer.



Top Fly 15" i 17"

Dva zanimljiva monitora istog proizvođača sa dijagonalama od 15 i 17 inča

Kvalitetna slika na računaru danas je sigurno veština nego ikad. Iako je do našeg tržišta od polupe novih grafikičkih kartica i monitora stigao tek početni talas, još uvek se može pronaći dobar proizvod sa malo proci-

Posle obiljnog napora da se po 30 kilograma monitora donese u redakciju, raspakuje i postavi na sto (ne na računar, naravno), prvi utisak je dobar. Top Fly 15 i 17 su monitori uobličajenog dizajna, sa kvalitetijem oblikom i vrlo realni za-

PrintShare GT-100

Jedino rešenje za više računara na jednom štampacu

Ako imate samo jedan laserški štampac i mnogo kolega kojima je on takođe neophodan PrintShare adapteri su efikasnije rešenje. U kolutu manje od kutije cigareta na ljuju se nalazi stari malac tri telefonska priključka (RJ-11) kakva se mogu videti na svakom novijem telefonu. U kompletu je i mali uputstvo sa svim podacima koji mogu da zastraše i sedam metara četvoržilnog telefonskog kabela.

Prepuna traga dometak mrežna kablovi za štampac na postelici parit svakog računara priključu se GT-100T

trezno svužet. Ako računar neko vreme ne šalje podatke („time out“ ili, slobodno prevedeno, „čekanje da isključite“), mreža prekida komunikaciju, jerka da je štampac slobodan, čeka naredni zahtev i spaja računar koji je sledi na red. Kod složenijih uređaja vreme čekanja se može podestiti, postaju i podešava limit trajanja komunikacije i dodati „bafer“ u kojem podaci čekaju na red i tako razrećuju mrežu.

Kod PrintShare adaptera vreme čekanja može uključeno je 30 sekundi i nije ga moguće podestiti. Zato se u praksi dokla-

no popravljen. Logički za DOS i Windows. Redovno bi sa svakim bismo kod naših proizvođača videli i posebne šifre GT-100 adapterima koji su: i) Laji transfer, razmera paruka itd. Kada se setimo čekanja na štampanje, neverovno zbog kašnjenja, uzrastih konekcionih i pregovratih komunikacionih

na partova koje smo mogli prihvatiti da vidimo, smatramo da je cela porodica proizvođača štampača vredna pažnje, naročito u vidu usluga.

Bojan ZANOŠKAR

Prizvodimo i prodajemo štampalice firme INTEL

INTEL for Windows - STANDARD



Računar sa ambicijom standardne Windows platforme

U pogledu aplikacija za Windows, sve je veće interesovanje i za odgovarajuću konfiguraciju računara koji obebeđuju koristan rad u njemu. Dakle neki traže najbrže i najjeftinije, drugi traže jeftino i funkcionalno.

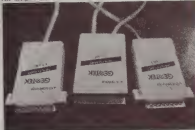
Osnovna stepena koja nam omogućavaju da proširimo nosi koja suore za INTEL for Windows Standard To je konfiguracija sklopljena od odgovarajućih komponenti različitih različitih računara i više memorije. Poznato je da 386 računari nisu napredniji da odgovore ovim zahtevima jer ne koriste memoriju već najbrže i u brzini su taj

jeftiniji. Prva sledeća stepena koja poseduje potrebnu kvalitetu a nije preterano skuplja je 386SX konfiguracija.

Neka bude standard STANDARD je računar baziran na 386SX ploči koja „kora“ na 33 MHz sa 2 MB ram-a. To u stvari predstavlja dobru gramu za Windows okruženje. U računaru je ugrađen hard disk kapaciteta 68 MB koji se sasvim zadovoljno samostalno potreba, ali se može razumno podvesti trebalo bi razmisliti o većem disku. Ali pošto konfiguracija nosi naziv STANDARD hard disk je više nego dobar.

Grafička kartica ugrađena u računaru je VGA CIRRUS LOGIC, AVGA sa 38K memorijom.

Foto: Miroslav BABIĆ



adapter, za štampac GT-100P adapter i sve zajedno spaja standardnim telefonskim kablovima (na telefon, ili bolje, šest žica) i laser ih bilo koji drugi štampac postaje dostupan svima na isti način kao da je priključen posebno na svaki računaru.

Interesantno je da prave ovakve praktične mreže nije ograničeno. Do četrdeset računara i štampac mogu biti slobodno povezani (u razni kutiji, razni štampaci) kablovima ne dužim od 400 metara. Podaci se prenose serijski, brzinom od četrdeset do 400 znakova u sekundi, pa se u praksi ne primećuje značajno usporavanje štampanja.

Svi jednostavni domaći periferije i mreže ovog tipa mogu se uporediti sa rukovodnicima sa senzorima dok se podaci sa jednog računara šalju štampacu mreže. Vrem drugom računaru signalizira da je štampac

va da računaru koji duže od 30 sekundi prepuna strana sa štampacima bude pokriven narednim zahtevom pa se na njemu dobijaju kombinovano delovi različitih dokumenata. Evidentno da vreme čekanja nije moguće podestiti, rešenje je ih povećanje memorije („bafer“) štampaca, ili mreže kolegarima da vas sačekaju dok ne zavrišite.

PrintShare je jeftin i jednostavan uređaj koji vam omogućuje dostavljanje posle spajanja. Organizacija ova mrežna instalacije kod nas je 150 maraka (3 x 50 jedan GT-100P za štampac i dva GT-100T za računare). Naravno, i za svaki naredni računaru a „mreži“ treba doplatiti po 50 maraka za jedan GT-100T komplet.

Dalje je štampac (softversko okruženje) i malo mnogo problema (rešenje) su druge mogućnosti: nudi i, kod nas počin-

Foto: Miroslav BABIĆ



TEST DRIVE

je i obezbjeđuje rad u rezoluciji do 800 x 600 s 16 boja. Medjutim u STANDARD konfiguraciji se dobija monoblok-nastavak monitora čija je maksimalna rezolucija 640 x 480, tako da će rezolucija 800 x 600 sa ovim monitorom biti neostvarena. Postoje mogućnosti doplate sa bolji monitor, pa je svakako treba razmotriti. Računar vidja sa disk jedinicom od 1,2 ili 1,44 MB, prema vašoj želji. Naša preporuka bi bila da na malim iznosima 3,5-inčni disk pogon, u okviru da noviji softver stane baš na disketama od 1,44 MB.

Sve je zapakovano u baš masno mini-tower kućište legod držanje. U računaru se dobija i disketa. Chicony tastatura sa VU zvučnicima i po držanju i funkcionalnosti sasvim solidna miš.

Jedanput melko za poneti

Od instaliranoj softveri tu je Windows u standardnoj postavci, a po uključivanju možemo dočekati vas Norton ConnectWise. Medjutim postoj i ovo možemo za provodu, da ih obavezno. WIN.

Pašto se stvari poneti, prvi utisak je da je brzina sistema sasvim pristojna, naročito u poređenju sa 386 sklopovima.

Kada se posmatraju sve pristupe na skenere, od osnovne postavke i odabere ikona pod računom. Wkey koja predstavlja programeri za prilagođavanje tastature domaćem rasporedu tastata. Od dodatika koji se ne vide na prvi pogled, a vredi ih sa paljetu, tu je i 37 TYP (True Type) fontova, što činiće

što latinica sa našim znacima. Sve fontove možete koristiti u bilo kojoj Windows aplikaciji, pa i u Write-u i Windowsu, tako da odmah možete napuniti svoje prve utiske i to Microsoftovim programima.

Budući kompletne slike o brzini i upotrebljivosti sistema instalirali smo Ventura for Windows, medjutim nije sve bilo glatko. Nismo neki od fontova nije bio baš voljan da sarađuje tako da je posle eliminacije nekih, a kasnije svih fontova osim osnovnih, Ventura najzad odikrnala svoj problem. Ali umesto promjene krma promer je samo blaga čestija DTP vezar.

Brzina izvršavanja programa pod Windows okruženjem je par puta brža nego sa 386 konfiguracijom koja smo imali, pri čemu da testiramo u nekom od prvobitnih programa, a i prisustvo 3 MB memorije je pristojno i primamljivo.

Prisustvo na hard disku je takođe veći što je svakako bitno za suočavanje glasnih Windows programa.

Umesto zaključka

Računar STANDARD predstavlja najslabiji model izdanih koji dovoljno rad pod Windows okruženjem, tj. ako budete presare ne bi trebalo da se spuštate ispod ove konfiguracije. Medjutim, ova konfiguracija je nametnuta konkurentima (64) i porođenja sa BARY konfiguracijom.

Emir SMAILIĆ

Računar ima probni period od tri mjeseca. Intel

INTEL for Windows - STANDARD instalat Windows 3.11a

WinTach 2

System Configuration Recorder (300-910)

Word Processing 1.13 / A4

GAD / Draw 0.93 / A4

Spreadsheet 1.11 / A4

Print 0.97 / A4

Overall WinTach RPM

1 04 / A4

System Processor 386
Display Driver VGA
Display Type - True Type
Display Resolution 640 x 480
Display Colors 16
Tast. Resolution 60 (60x60)

ATI VGA Wonder XL24

True Color kartica sa nekoliko prednosti i malom manom

Kartica VGA Wonder je jedan od prvotaca kanadsko firme ATI i spada među rane jedinice proizvođača. Za ova prilikom odabrana je njena poslednja ikkarna ije u obliku modela XL24 što označava da ova kartica ima True Color mod (640 x 650 piksela s 18,5 miliona boja).

Ta, naravno, nije jedina rezolucija koja ova kartica može da prikazuje sa malom iznosom vašeg monitora. Sa punom razgibajom RAM-a možete raditi u rezolucijama 1 604 x 768 u 256 boja i 800 x 600 u 32 768 boja. Prodaje se i u verziji sa 512 KB koja u navedenim rezolucijama ima 16 x 256 boja (respektivno) Za razliku od fanmišije ATI Ultra, Wonder ne koristi VRAM već običan DRAM. Uprkos tome, ova kartica spada među skuplje u svojoj klasi i na namaćkom tržištu se može da se nađe za manje od 300 maraka (sa dosta sreće). Cena kod Graze je 440 maraka za 1 MB verziju.

ATI Wonder je brz, naravno, za malo da se men sa Ultrom u koju je, pored VRAM-a, ugrađen i grafički procesor (Mach 32 kod novijih modela). Njenu prvo mesto je pored Tsingta 4000 od koga je sa njomse brisa. U True Color modu daje gotovo istanbn broj W-naraka kao i Cirrus Logic 5622 uz ogradu da smo daleko stabilnija slika bez iskrčivosti i koju je CL pokazivao na plivaj komponentama. Koje su muze-



Foto: Miroslav Milić

no poznate i čuje pa se po sveti izostaci slike samo Western Digital mogao meriti sa ovom karticom tako kod dugog gledanja Wonder, ipak, naravno zamera oči.

Instalacija bilo koje ATI kartice zaista predstavlja prvo zadovoljstvo u kome nema nedostata. Ove kartice su savršeno prilagođavaju monitoru i moguće je, sa ovakom rezolucijom posebno, naravno slika preko celog ekrana (i vertikalno i horizontalno) i ostvari se tako da su svi njeni delovi optimisano vidljivi. Dodatna pogodnost je što se podešava kor-

Test	Result	ATI2430
MS PITCHCOPY	3394413 piksel/čas	29432221
CallCenter 18 pt System	2291888 piksel/čas	3794514
CallCenter 21 pt New Test Hex	812982 piksel/čas	2083303
MS PITCHWRITE	1362380 piksel/čas	2843083
POLYGON ALTERNATE FILL	6218816 piksel/čas	3142871
Single Horizontal	3088836 piksel/čas	3626757
Single Vertical	1888833 piksel/čas	4242171
Single Diagonal	1894453 piksel/čas	7811802
MS SRECCOPY	2358783 piksel/čas	8878808
Poly Island	1815330 piksel/čas	11328632

Graphics WinMARK 2272477 piksel/čas

The Games 486254 with 650kba graphics 8880486254 overall score 1478163

Cirrus Logic VL bus VGA



Šta donosi i šta odnosi Local Bus grafička kartica

Kartica bazirana na čipu GD 5426 firme Cirrus Logic upoznao ste u prošlim broju. Verzija koja vam sada predstavljamo nova je po tome što se instalira u Local Bus slot. Naime, komunikacijski procesori se koriste u XT računarsima odvajala se preko 8-bitnog sloja koji je na AT računarsima promenio u 16-bitni iako se arhitektura procesora razvijala, pećes podatka između kartica ostao je na 16-bitnom nivou i na brzina od 8 - 12 MHz.

Tak u novije verzije 32-bitne arhitekture (EISA i Local Bus) postala su izlazeći izvan okruženja korisnika, po svoja oboga niži cena i stabilniji

VESA Local Bus Standard (Video Electronics Standard Association), sa relativno malom razlikom u ceni, omogućava 32-bitnu komunikaciju kartica sa procesorom. Brzina komunikacije je, takođe, veća i odgovara brzini procesora (ukoliko se ne radi o DX2 ili Overdrive verzijama). Ploče i kartice sa ovom arhitekturom najčešće imaju oznaku VL.

Za novu magistralu (bus) potreban je i dodatni konektor koji će imati dodatno odnošenje i dati linije VESA standarda. Procesor je standardni ISA konektor za više adrese (prvih 16 bitova) tako da u broj koji VL port može da uzimate i standardnu karticu U području ISA porta nalazi se do-

dati konektor za više adrese i dati linije. Ovaj konektor preuzet je iz MCA arhitekture (IBM PS/2) što je dodatno pojednostavilo arhitekturu. Specifični konektor zahteva bi posebnu proizvodnju, masne serije i, stoga, više cene. Možda vam to izgleda neverovatno, ali u poslednje vreme jeftinije je na karticu dodati čip nego konektor.

Cirrus VL kartica je, zbog dodatnog konektora, nešto duža. Teži problem je što je nešto i manje pa se teško instalira u „obične“ ploče i konektori obavezno dodaju zatez od kompozitni sa ploče. Ako kupujete VL video karticu, a još niste zamislili osnovnu ploču obavezno proverite da li kartica mehanički odgovara vašoj ploči.

O instalaciji dražera i program za ovu karticu govori smo u prošlom broju. Postupak je potpuno isti i sa VL verzijom Resolucije i broj boja sa, osim, istih kao sa ISA verzijom do 512 x 350 puzi kolor, do 800 x 800 16-bitna boja, do 1024 x 768 efektorna 8-bitna paleta i 1280 x 1024 u 16 adskurativnih boja. Poslednja rezolucija može da važe samo u instalaciji režima Slika kod ostalih rezolucija ovisi od kvaliteta monitora koji se podelava uslojnim programom CLMode.

Poređeni ova kartica sa ISA verzijom dolazeći do sledećih najvažnijih. Prva razlika je, sa 1600 boja bus-a razlika između ISA i VL verzije ne prelazi 10 posto na rezoluciji 600 x 800 u 128 boja. Međutim, u prvo vreme, kada kartica krenu u buja po ploču, VL verzija daje dvostruko bolje rezultate. U 1024 rezoluciji (600 x 600), ova test programa (Wunder 3.11 i WinStat 1.7) daje u sledeće rezultate u odnosu na Paradise - Cirrus je za 24 posto brži ali sa procesorom na 60 MHz.

Dakle, za uobičajene Windows promene (326 boja) Paradise se pokazao dominantniji. Ako se intenzivno bavite baš ovim procesingom i koristite veliki broj boja - nabavite Cirrus. Za modeliranje i CAD primene ova kartica, takođe, pokazuje vrhunski rezultat. Zašto naš izbor je CAD i grafika - Cirrus, opšte Windows namene - Paradise.

Kod ove kartice najinteresantniji je čip od 300 nazača za VL verziju. Na ovo čeno, ipak, treba dodati i radiku u ovoj smeru. VL i ISA, osnovne ploče lako ubrzanja nisu spektakularna, dokazati je vidljiv, a odnos cene i kvaliteta ide u prilog ovoj kartici.

Vojta GABIC

Sve računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: 486 DX na 33 MHz, 256 KB cache, 16 MB RAM, hard disk Saigata ST3144/A (130 MB), A: 3,5"/1.44 MB, B: 3,5"/1.2 MB. Zahvaljujemo se firmi GAMA Electronics na pomoći u realizaciji ove rubrike.

Foto: Vojta GABIC



Pregršt novih jabuka

Posle pet novih modela u januaru, Apple ide korak dalje u posedi
Macintosh računara

Dok je većina računarskih firmi islelela masti gubitke, Apple je u proteklij godinu napravio jednu od najvećih zarada u svojoj istoriji. Zato nije ni čudo da je za trihihi spremijeno još šest novih računara. Obogaćena su svi segmenti pune Macintosh računara, od najmanjeg modela Macintosh Classic preko serije Quadra modela, do portabil serije PowerBook.

Color Classic

Devne 1984. godine Apple je svetu prikazao prvi Macintosh računar. Do se trii o originalnosti. Među ne bi ugesao, Apple je nekoliko godina kasnije predstavio Mac Classic, a zatim i Classic II. Karakteristika ova modela je da su, kao i u prvom Macintosh modelu, kompletna elektronika zajedno sa monitorom zalazi u malom, kompaktnom kućištu. Prvo je Classic II predstavljen pre pune dve godine, došlo je

vrme i za novog Slava u ovoj klasi: i, kolnako, posle petih 9 godina, i najslabiji Mac je izgubio crno-beli monitor.

Po spoljnjem izgledu Color Classic, naravno, podseca na Classic II. Color je malo „nabedinjniji“, i unad monitora, na sredini, ima ugrađen mali mikrofoni.

Kada je 1991. predstavljen Classic II, imao je veliki novina – unapredno ROM sa 32-bitnom QuickDraw rutinom, koje omogućavaju Classicu II da prikazuje slike sa nijansama sive, tii u koloru. Pošto je monitor bio crno-beli, a računar nije imao mesto za procesorja, Classic II je skoro 100 posto bio osuđen naivot u dve boje.

Sudeći po Apple-u, Color Classic nije još tačno ujednao svetlost dana, jer je ova mala kolor monitora bila ispušne velika. Poend toga, i ova dizajn kućišta i različne ploče je trebalo uraditi manje. Classic II se pojavio samo da bi se procesorom 54930 zamenu star 68000. Inače, Color poseduje isti MB8030 na 16 Mij.

Color Classic ima 16-inčni (za razliku od starog 8-inčni crno-beli) Sony Trinitron displej. Resolucija od 512 x 384 tačka je istovetna Apple-ovim 12-inčnom RGB displeju. Međutim, pošto je ova monitor manjih dimenzija, slike deluju daleko oštrije. monitor modela Color Classic ima rezoluciju od 76 tpe (12-inčni monitor samo 64 tpe, a 14-inčni 76 tačaka).

Kao i LC II, Color Classic se dobija sa 256 KB VRAM-a (video RAM), što je dovoljno za prikazivanje 8-bitne slike (256 boja). Sa dodatnih 256 KB (ona je 106 dolara), moguće je dobiti 32 168 boja (16-bitna). Novina je i da Color Classic poseduje PDS (Processor Direct Slot) slot za procesor, koji je kompatibilan sa LC-ovim, i na njega može da se prikači 34 bitna grafička kartica.

Posle 16-inčni monitor ima rezolucija 512 x 384, sav softver koji je projektovan za 12-inčni displej radi bez problema. Međutim, problemi mogu da nastanu sa nekim igrama i CD-ROM programima koji su napravijeni za rad u rezoluciji 640 x 480 (za Apple-ov 14-inčni displej). „Vikak“ od po stoćina piksela po horizontalni i vertikalni biva osleđen.

Pored jednog ADB slota više, Apple je u Color Classic ubacio i slot sa dodatni koji nosi var (čija je cena 80 dolara), što je novina u odnosu na Classic i LC II.

Color Classic se dobija sa unaprednih 4 MB RAM (proširivo do 10 MB). Sa hard diskom od 29 MB košta 1 209 dolara, dok je Classic II iste snage 1 079



Macintosh LC III

Kada se u oktobru 1990-te pojavio LC, krećući su se javiti sa svih strana rečima: „Necemo prodavati, jer je skup (sastoji se od 2 MB RAM-a i hard diska od 49 MB - 2400 dolara), nije brz i nema mesta za proširenje“. Ipak, LC je za godinu dana postao najprodavaniji Macintosh - isporučeno je isporučeno 566.000 komada.

Posle godina i po dana LC je zamenjen sa LC II, i tako sa unapređenja bila računarska (68030 umesto 68030, 2 MB RAM-a više), samo u 1990-01 godini prodati je oko 954.666 komada modela LC i LC II. Zbog toga je, logično, Apple sprečio i Macintosh LC III.

Pre svega, LC III je dvostruko brži, jer poseduje M88030 na 33 MHz (prethodni 10 MHz) i 32-bitnu magistralu. LC III omogućava proširenje RAM-a do 26 MB i ugrađeno je mesto za dodatni matematički koprocesor. Sa znatno povećanim brojom, LC III u svim testovima ima istu brzinu kao model IIC, a brži je od IIC i izvanstak je matematički test koji koristi koprocesor, standardno ugrađen u IIC.

Sa video strane, LC III se dobija sa 512 KB VRAM-a, i slotovi za dodatnih 256 KB. Sa 512 KB, LC III prikazuje 4-bitnu grafiku sa maksimalno 18-miliona piksela, a 16-bitnu grafiku na 12 inča. Naravno, sa dodatnih 256 KB LC III za svaku tačku koristi 16 bita i na 14-inčnim monitorima.

Na matičnoj ploči se nalazi i 96-pinski LC II kompatibilan slot za proširenja. Međutim, postoji i dodatnih 18 pinova, koje omogućavaju da nova proširenja rade na 25 MHz, kao i procesor. Ovo je neophodno jer je LC II radio na 16 MHz.

Interesantno je i da LC III poseduje 72-pinski slot za proširenje memorije, čime je omogućeno korišćenje memorije sa DOS mašina (kao i kod novih modela Centris 610 i 680, i Quadra 600).

Centris standardnog LC III sa 4 MB RAM i hard diskom od 80 MB je i 330 dolara, a sa diskom 159 MB i 1070 dolara (posebno bez monitora).

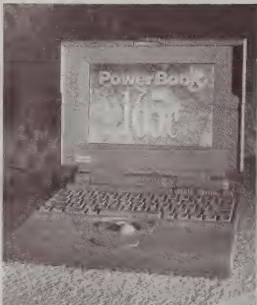
Centris 610 i Centris 650

Color Classic i LC III su po novoj Apple-ovoj strategiji nista više od nekakvih srednjih klasa, koja je do sada imala seriju „II“ naslednjice Centris.

Prvo je izlazio godinu od pojave prvog Mac II, i u Apple-u se odlično do je došlo kao II, sa nizom brzom procesorom 68040, u Apple-u se odlično do i korisniku srednje klase poručuje da se vraća.

Moćda je nekada odmah palo na pamet pitanje: „Ali, zašto je Apple prvo napravio seriju predstavnika Ili, oko sada kao II seriji? Odgovor je jednostavan - Ili je, u stvari, najpopularniji predstavnik Centris serije. Međutim, u to vreme Apple-ovi advokati nisu uspeli da obezbede pravo za novu Centris sa model Ili. Uprkos novoj seriji, Apple neće promicati novu Ili.

Centris 610 sa dodatnih 4 MB RAM-a i M88120 koprocesorom na 33 MHz. Nalazi se petnaest godina i u stvari, predstavljajući M88040 bez matematičkog koprocesora. Iako radi na 33 MHz, Centris 610 je 1,5 puta brži od Ili, koji radi na 25 MHz, ali sa M88030.



Centris 650 sa, pak, može dobiti u dve varijante - sa M88120 (4 MB RAM) i M88040 (8 MB RAM). Za razliku od Centris 610 obe rade na 25 MHz, a čak se i slabija verzija (M88120) može, uz doplatu, kasnije nadograditi u pravu M88040.

Posle brz procesora, Apple je omogućio i tzv. „memorijsko proširenje“, kada se ista količina memorije stavi u vanredne slotove. Time se procesoru omogućava da radi u tzv. brzoj memoriji, čime se brže prenose podaci. Zbog toga je Centris 650 u svim testovima brži čak i od Quadra 700.

Centris 610 maksimizirao može da se proširi do 60 MB, dok Centris 650 u slabijoj varijanti ide do 133, a u jačoj do 136 MB.

Kao i novi LC III, svi Centris poseduju 72-pinski slotovi za memoriju, tako da su kompatibilni sa proširenjima memorije sa DOS mašina.

Kao i Ili, osimve količina VRAM-a je 512 KB, maksimizirala proširenja do 1 MB. Sa oba Centris modela je moguće prikazati i veoma DOS VGA i Super VGA monitori (640 x 480, 960 x 600, i 1280 x 768).

Centris 610 sa 4 MB RAM, 512 KB

VRAM i hard diskom od 60 MB košta 1.050, dok je Centris 650 isto snage 2.300 dolara. Centris serija se prodaje i u verziji sa ugrađenim CD-ROM, što dodatno košta za oko 400 dolara, i podržavajući 1 MB VRAM.

Quadra 600

Serija Quadra je skup najbrži, i najpopularniji Macintosh. Prvenac je bio model 700, a za njim su usledili još 980 i 950. Međutim, po nazivu se čini kao da je Apple sa novom Quadrom 600 stikao korak unazad. Međutim, stvarnost je drugačija.

Kao i ostale Quadre, model 600 se dobija u elegantnom tower kućici. Damažurje sa veće nego kod modela 700, ali i manje nego kod 980. Zbog toga je i po mogućnosti proširenjima, Quadra 600 sigurno iznenađuje.

U unutrašnjosti se nalaze mašina M88040 na 33 MHz (kao i Quadra 950), standardnih 4 MB RAM, 512 KB VRAM-a, i hard disk od 256 MB (ili veći).

RAM je maksimizirao proširo do 136 MB (sa nalazi od 64 MB kod 950), 72-pinski DOS-kompatibilni memorijama. Za Qu-

Dodatna oprema

Zapravo se novim Macintosh modelima predstavljaju i nekoliko novih periferičkih uređaja počev od redovnog računala, pa do izvanrednog štampača.

Interesantna je nova Appleove tastatura koja pokušava da riješi neke ergonomijske probleme, zajedničke za sve klasične Macintuše. Pored proširenog oklopa, za čiji dio je već samo po sebi dovoljno napredak, nove tastature se može „privisiti“ po sredini, čime lijeva i desna polovna ruke grupa tastura koje se koriste lijevom i desnom

rukom se koriste odnosedno rukom) zauzima uglav od 30°. Profesionalni dakle igrači koji skoro cijelo vrijeme koriste levo ruku.

U kombinaciji uzeti i odgovarajuća numerička tastatura sličnog dizajna čine Appleove tastature na raspolaganje i korisnicima specijalno namijenjenim za pranje, čišćenje i sl. Macintosh modeli uključuju se pristupačno ne jednu tjelo tastature, a ova, tastatura radi čak i bez svake kabele što je podjednako važno za sve!



ruku 600 treba koristiti brzo metarom od 76 nanosekundi, koje su, jedan od razloga zbog kojih je ovaj model najbrži Mac. Naime, iako imaju isti procesor, Quadra 600 je brža od modela 560 za oko 5 posto, zbog poboljšanja u arhitekturi računara (memorija „preplinjena“, povećanje podataka u VRAM i sl.)

Na Quadra 600 je moguće prikačiti i većinu DOS VGA i Super VGA monitora (640 x 480, 800 x 600, 1.024 x 768). Jedine slabosti u odnosu na model 550 su dva Nullas sloka manje, i nekvalitetna koštinna VRAM od 1 MB.

Za ovakav računar verovatno očekujete i najviše cena među Macovima. Medutim, cca iznad 400\$ – standardna konfiguracija košta 4.875 dolara. I to je ipak, i pošto pojavljuje, i 450 dolara jeftinije od modela 550. Kao i kod Centrisa, CD konfiguracija se može dobiti na 400 dolara više.

PowerBook 165c

Ako se pitate šta bi to moglo još da se primeni na PowerBook prenosivim Macovima, razmatrate za šta služi slovo „C“ u nazivu. Naravno, po prvi put – kako prenosiv Macintosh!

PowerBook 165c osim monitora u koji se danas rešila revolucionarno – bržina je skoro identična modelu 160 (165c je, logično, sporiji) kod operacija sa ekranom. Procesor i koprocesor su isti (68030 i 68852 na 33 MHz), a standardna konfiguracija se dobija sa hard diskom od 80 MB i 4 MB RAM (proširivo do 32 MB).

Dakle, popularnost prvog kolor Maca će potpuno zavistiti od jednog faktora – kolor ekrana. Na žalost, Apple je za 165c odabrao displej u posame rastvor tehnologiji, monitor koji je još pre dve godine predstavljao za DOS prenosivim računarnima. Nasreput njemu, active matrix daje kristalno oštru sliku, ali je i dosta skupiji.

Kolor ekran 165c je ekvivalentan kvalitetu ekrana sa najnovijim sive na modelu 160. Razlika je u veličini (8.9-inča dijagonala kod 165c, u odnosu na 10 inča kod 160), a u tome što kolor prikazuje 256 boja u paleti od 4096. Ovakav izbor nije slučajno, jer je dovoljan za ColorSync Apple-ovu metodu za podešavanje boja na ekranu u odnosu na skrinama i odštampama slika. Razlika je ostala 640 x 400. PowerBook 165c se dobija sa 256 KB VRAM-om, koji se, interesantno, ne mogu proširiti. Kao i 160 i 100, PowerBook 165c se može povezati sa spoljnim monitorom.

Koristi se pasivnog kolor ekrana, pojavljuje se dva neželjena efekta kod prenosivih računara „Elektr. podvornice“ je da, pri brzom pokretanju, kursor na trenutak nije vidljiv. Na sreću, zadovoljavajuća kvaliteta Sharp-ovom monitoru, kod 165c je ovo svedeno na minimum. Medutim, daleko je iznenađenje i teonijastija pojava „senki“ – linija po horizontal i vertikal monitoru kada se na ekranu nalaze velike tamnije površi, ili kod kvadrata kao što je mali ili pravougaonik.

Masa modela Macintosh PowerBook 165c je 3,2 kg, a cca standardnih konfiguracija je 3.500 dolara.

Aleksander PETROVIC





Očigledno programiranje

Razvojni grafički radni okruženja i rastom njihove popularnosti, na tržištu se pojavila potpuno nova klasa alata za razvoj aplikacija pod Windows-om, VDE (Visual Development Environment)

PIŠE DEJAN ŠUMDERIC

Iste godine alata za razvoj aplikacija za PC računarima je započela još početkom prošle decemije sa Borlandovim Turbo Pascal-om i IDE konceptom (Integrated Development Environment), po kojem su u isto okruženje uključeni editor, kompajler, linker, a kasnije i debugger.

Glavna odlika paketa za vizuelno programiranje jeste da se pri kreiranju aplikacija polazi od konceptualnog interfejsa. Veći deo razvoja obavlja se vizuelnim postavljanjem objekata i njihovih međusobnih relacija u okruženju. Ideja za ovaj ova grupa alata počiva, pojavila se u Dialog Box Editor-u iz paketa Windows SDK (Software Development Kit) proizvedenog 1987. godine. Već postojali vešnji broj paketa koji, spadaju u ova grupa. Najpoznatiji su Visual Basic, GFA Basic for Windows, ToolBook, Realizer, Knowledge Pro Wi-

ndows, ProtoGen i paket koji čemo vam ovaj put predstaviti ObjectVision 2.1 kompanije Borland.

ObjectVision je paket namenjen vizuelnom razvoju aplikacija sa rad sa bazama podataka. Moguće je kreirati programe koji se koriste sa unos, elementarnu obradu i stvaranje podataka u nekom od poznatih formata za baze podataka. Programi mogu imati i elementarne mogućnosti za pregled prikupljenih podataka, ali se stvarajući podaci ne mogu naknadno obrađivati.

Paket je namenjen širokom krugu korisnika koji ne žele ni da znaju ni da čine da se bave programiranjem. Od drugih sličnih alata se razlikuje po tome što u njemu ne postoji nikakvo kodiranje programa, već se aplikacija kreira isključivo vizuelnim alatom.

ObjectVision je u stvari dva kreirna interaktivna formulara koji su idealni za aplikacije u



kojima se podaci prikupljaju i obrađuju u isto vreme. Tipičan primer su formulari za upisivanje automobila. Program kreiran u ObjectVision-u se može upotrebiti sa unos svih mogućih podataka o osiguranju, vozilu i eventualnim mogućnostima za devetoroje popunjavanje jednog ili dva formulara. Na osnovu svih relevantnih podataka procenjuje se premija. Ali se potpunojima osiguranik, vedeh cenu, odlučiti da osigura vozilo, u bazu ce biti upisano sama nepodneti podaci (na primer ime vlasnika, registracija, tip vozila, datum i cena uplacenog osiguranja).

Kreiranje aplikacija

ObjectVision radi u dva osnovna rešima rada. Design Mode služi za kreiranje aplikacija, a Form Completion Mode služi za upotrebu gotovih programa.

Osnovni element od koga se polazi u dizajniranju interfejsa je formalar. Korisniku su na raspolaganju polja za upis i

izbor podataka, skraćeni tekstovi (butoni) za stvaranje određeni akcija, izabek sa prikaz podataka organizovanih u redove i kolone, tekst i grafika sa unos stalnih podataka (kao gde ime i kopiraj firma), vizuelni grafički objekti (linije, oblasti i modifikovane) za vizuelno detetiranje formulara i slična. Ove objekte korisnik jednostavno postavlja u formalar, premesta, farka, rezanja njihove dimenzije, postavljaju se drugim objektima, mapira puno kajan sa elementni označeni itd. Njima se mogu rešiti i složeniji objekti formulara (na primer float uplacenog osiguranja za izbor sobe u domo programava sa rezervaciju sobe u hotelu).

Vizuelno programiranje

Obrada unesenih podataka izvodi se pomoću Borlandovog organizovano vizuelnog programskog jezika. Organizovano je ispitivanje sadržaja polja za unos podataka, prečitan sadržaja drugih polja ili pozivanje sa drugim formularima. Pro-



građevinarke se svodi na poznavanje neke vrste algoritamskih besne kopije sa opširije poznavanje programa kada korisnik upiše neku vrednost u polje za unos ili aktivira neku od ekraniskih komandi. Ove algoritamske besne verzije se za ovo formulari (Event Tree) ili sa nekim objekat (Value Tree) u okviru formulara.

Na raspolaganju su elementi za obradu i građenje, ali to i

elementi za cikličnu obradu, pa se u ObjectVision-u mogu realizovati same brojne algoritmi i matematički algoritmi. U okviru elemenata za obradu mogu se upotrebljavati i funkcije za obradu podataka ili izvođenje nekih akcija u skladu funkcijama u spreadsheet programima kao što je Quattro Pro. Prilikom su matematičke i finansijske funkcije, funkcije za obradu vremena i datuma,

za obradu stringova, logičke, za povezivanje sa bazama podataka, za prilagodavanje matrice i mnoge druge.

Naučitelj, najveća mana ovog rešenja je nedostatak ciklične obrade podataka, ali se taj problem lako može rešiti. Postoji funkcija (WREGGISTER) za upotrebu potprograma koji se prenosi u i DDE datoteku. Ovi potprogrami se mogu razvijati u bilo kom programskom jeziku sa koji postoji kompajler koji generiše DDE datoteku (npr. Turbo Pascal for Windows ili Borland C++). Ciklična obrada nije standardni deo paketa, jer autori nisu imali namera da programerima koriste sveta „zajedničku kletu u ruku“, već da omogućavaju kreiranje samo jednostavnih aplikacija bez angažovanja programera.

Iako nam objašnjenje „živih“ programiranja u ObjectVision-u možda izgleda malo komplikovano, učenje i upotreba su vrlo jednostavna.

Povezivanje sa bazama podataka

Obradivi podaci mogu se snimati u već postojeće ili nove datoteke. Podrška za dBase, Paradox, SQL, Bitbase i ASCII tabele i DDE prenos podataka među Windows aplikacijama. Svoj podržanih formata je vrlo širok i nije nam poznato da još neki program ima sličan izbor. U posebnom okviru se povezuju polja u formularu sa poljima u bazi podataka. Bilo šta iz baze sadržaj polja koja su povezana sa bazom podataka, dok ostala štite samo za pripremu i odabiranje. Datoteke baze podataka se mogu kreirati i u ObjectVision-u, ali se preporučuje da se upotrebljavaju namne kreirane baze podataka, jer ObjectVision nema mogućnost izmene ili restrukturiranja kreiranih baza.

Sa podacima koji se upiše u bazu malo šta se može uroditi zaključno. Program može pregledati, štampati i dovesti nove slogove u bazu. Među posebnim ekraniskim tasterima su i unapred definisani tasteri prikaza sledećeg, prethodnog, prvog, poslednjeg i id. sloga u bazi, za kraj uvođenja podataka u bazu, za brisanje sadržaja unetog u formular, za štampiranje formulara i slično. Autor aplikacije neke od preddefiniranih

tih tastera (ili čak i sve) može da uključi u neki od formulara ili da kreira nove skriveno tastera kojima će dovesti neku drugu namenu.

Sadržaj paketa

Program se isporučuje na dve diskete od 1.44 MB, a po potrebi se može proširiti na drugim formatima. U paketu su i dve knjige, User's Guide i Reference Manual koje koriste, kao i ostala Borland-ova uputstva, opširni paket i gumbi popunjavanje materijala spomenuti se i kasete za video kazu. Preporučujemo vam da ih nabavite. Iskustvo je pokazalo da se programi najlakše i najbrže navlađuju kada korisnik vidi demonstraciju za košto pa tek onda počne da radi sa programom.

Većina deo paketa je i Run Time Modul koji se može instalirati sa druge diskete. Završavajući neku aplikaciju proizvedenu u ObjectVision-u mogu se upotrebljavati kod drugih korisnika. Razvijene aplikacije mogu u obliku izvođenih datoteka, već su u obliku paradržanih koji se izvršavaju u ObjectVision-u ili uz pomoć Run Time Modula.

Utišak

U prvi mah utišak nama se da je paket suviše skroman i da u vreme nije moguće razviti obilne aplikacije. Činilo nam se da je krajnji domot program za popunjavanje ST & uplata. Autori u dokumentaciji ne pominju demo programe, a pravi slika o paketu smo pobliže da dobijamo, tek kada smo ih pokrenuli.

Borland se pobrinuo da svojom malotrvajnu grupu manjih programa još zanimljiviji hotel-skih soba do izbora vira) koja može da prikaže veliku potražnju paketa i kreiranih aplikacija. U reklamnom materijalu SoftLand-a prečitali smo da je neko u Americi napravio aplikaciju koja vrši uvođenje podataka pomoću nekoliko biljaka formulara i štampa formu (neki-ko stotina) Event Tree i Value Tree stotina.

Upotrebljivost paketa, takođe, povećavaju video kursevi na kasetama. Ako od programskih jezika znate samo engleski, ovo je vremenito program za vas.



Ovlašteni proizvođač Borlandovih proizvoda
CET - Borland (Bledinska 45 Beograd,
 tel. 011/343-043)

Eiffelova kula

Programski jezik Eiffel predstavlja rezultat pokušaja da se razvije objektno-orientisani programski jezik koji neće savršeno napustiti pozitivne strane strukturalnog programiranja

Pisao GORAN MILOVANOVIĆ

Ovo što je interese svih u ovom jezik je rezultat dugog razmišljanja koje se ne pojavljuje u široj upotrebi. Najveći uspjeh je Eiffelov sistem razvijen još pre nekoliko godina, timov američke vlade su u ovom softverskom projektu preneli mnoge stvari na koje su zaključili da su izmislili alternativne u odnosu na ostale, do sada poznate tehnike programiranja. Stoga, već dugo vremena postoji određeni vrsta osjećanja na programski jezik Eiffel. Sintaksa i semantička jezika u potpunosti su poznate čitavim naučnicima i inženjerima, ali kompajler tj. objektni sistem sa svim klasama, objektima, grafičkim prikazima i asistencijom za dizajn softvera stoji pod velikim da se u komercijalnoj upotrebi.

Programiranje otpozadi
Sam Eiffel predstavlja veliki korak napred u odnosu na sve do sada poznate objektno-orientisane programne jezike. Zastupljen metod razvoja programa je takozvani bottom-up, koji je u potpunosti suprotan poznatim top-down dizajnu koji svaki programer, od amatera do profesora, savladao je na primjenju na svoje programe.

Čeo Eiffel sistem predstavlja (naglasimo radna sredstva u koja ulaze kompajler, editor i sve ostali neophodne moduli plus skup novijetih klasa i metoda koji treba da posluže kao osnovu za dalji rad. Program se ne izdvaja u odzive - sve što naposljetku ostaje u sklopu celog sistema i bilo bi u njemu odnosa sa i svaki pojedinac u programu. Ovak je već ima iskustva sa objektno-orientisanim programiranjem (simulirajući, na primer) neće se previše zadovoliti ovim sistemom radu koji se pokušava mnogo efikasniji od davnog začrtane hierar-

hijske "napisi-prevedi-linkuj-koristi", gde se na svako crtanje pristupa procesu šifrovanja od grafičke.

Zadržimo se upravo kod reči "grafička". Eiffel je maksimalno namrulan metodima za odzivanje i sklapanje istih. Postoje tzv. American mechanism koji omogućavaju da se u samom jeziku kodu neko rutinske izbaci kontrolne strukture. Tako, za svaku rutinu možete da definišete stanje sistema pre i posle njenog izvršenja, što omogućava direktnu kontrolu nad radom svakog programskog segmenta u Eiffelovom sistemu.

Ovaj jezik je inače razvijen po svim novijim principima softverskog inženjeringa omogućava laku kontrolu grafičke, dizajn se više ne pamti za odzivanje od implementacije, klasa su jasno diferencirane i nadležnosti je uređeno i precizno.

Grafička orijentisano

Eiffel sistem je opremljen originalnim grafičkom sklopišom, koji u sebi objedinjuje korisničko interfejs, editor, kompajler, grafičku reprezentaciju (i kontrolni objekata, klasa i metode) i sistem za dizajn aplikacije. Ova mala revolucija na polju grafičkih radim sklopa dobila je u poznatu ime CDDO (eng. dobro), kao skraćenicu od Graphics for Object-Oriented Design.

Osnovna biblioteka ovog programskog jezika tj. hierarhijska klasa (na jeziku objektno-orientisanog programiranja) dozvoljava prigriz korisnih metoda i nekih unapred definisanih kontrolnih objekata. Kao primer navodimo klasu kompajler, koja sadrži metode za razvoj editora, savnog prevođenja, linkera i sl. Naravno, u skladu sa Eiffelovim objektno-orientisanim programiranjem neposredno od svih metoda ne mora da se koristi u svrhu razvoja kompajlera - koliko puta je samo u



normalnom programiranju potrebno upotrebu više računara ili sistemske asistencije.

Velika pažnja posvećena je tzv. odzivenim klasama, koje omogućavaju da se razvije sama laka kontrolna programirala celine koja u raznim situacijama mora raditi u skladu sa njima. Ovo moćno oruđe omogućava da se pasare specijalnih rutina za određene poslove svrhe samo na raznim opas koliko se specijalizovana rutina raditi od odloženo razvija.

Izlazak iz bunkera

Koliko se ovaj programski jezik izboriti protiv davnih moda

programiranja i da li će osvojiti privilegije velikih sistema ili samo Eiffelov sistem jednog dana gubiti i u svojoj kućama ne saviti od nasa. Uopšte ne znamo ni od jednog korisnika mikrokomputera u svetu, već od toga kada će se veliki zastiti od eksploatacije Eiffela u svoje svrhe i propasti ga osima kojima programiranje predstavlja pasu di čisto zadovoljstvo.

Ovo mala informacija koje je procurilo u kompjuterska javnost širom sveta, a samo malo desu toga preneseno je u ovom članku, dovoljno je da svakom iole zainteresovanim za programiranje bude voda za usta.

ser u Matematičkoj gimnaziji i Dragan Marković, profesor u Školi bezradnog nezaposlenosti.

Pošli su i članovi komisije: Jozef Kravica, Vuk Đelija i Dragan Urošević, asistenti na matematičkoj i informatičkoj fakultetu. Predsjednik komisije bio je Zoran Orđević iz matematičkog instituta SANU.

Desetin u Petrinji bilo je Slobodan Jasević koji je svojim bučnim i neovisnim takmičarima i učenicima boravak prijateljski objasnio je da shodno fakultetu Petrinja neće biti vode, a možda i struje Srbije je ipak bilo, jer je veličina distribucije zasigurno da je ne isključuje zbog veličine takmičenja.

Zabavljajući veličanstvu gimnaziji koja je dobila svojih dvadeset 386 računara, bilo je ukupno 30 PC-a na kojima je 60 takmičara radilo u dve grupe. Svega se izradila zadatka bilo je tri sata, a sve ispravno rešena zadatka donosila su po 50 poena.

Zadaci se sastavio Jozef Kravica, od kojih su prethodnog dana takmičari bezuspešno pokušavali da u „dugim i preplićućim razgovorima“ rešavaju početni deo i onima šta ih teška za samom takmičenju.

Nakon što je i druga grupa oduševilo svoje tri sata, došlo je vreme za proveru rešenja. Da se, kao na godišnjem, ne bi dogodilo da puno učesnika ima maksimalan broj poena, Jozef Kravica se potrudio da sastavi „male“ teže zadatke, koji će omogućiti da se uvrsti bolja rešenja. Rešenja su bili nezadovoljavajuće loši. Većina takmičara imala je koliko-toliko ideja kako da se reše zadaci, napisali su programe, ali je zapelo na realizaciji – programerička dela su pala na tom primerima. Samo dvojica takmičara imali

su programe koji rešavaju prvi zadatak, a samo je jedan uspeo da reši drugi. Poeni su tako deljeni i „za ništa“. Pošto malo nije urađeno zbog zadatka, nije bilo takmičara sa više od 50 poena, a kamoli maksimalnih 180.

Sotrudnici su progledali najbolji i dodeljivši nagrade knjige: Mikro Knjige, Tehničke knjige i Instituta iz Vinke, „ut ne potrepnije“ CET-a kao i vrlo preplata na Svet kompjutera. Prvoglasnici su dobili i letnje diskete, a Amir Zehić kao najbolji i novčanu nagradu od milion dinara. Dobitke i nagrade su nagradu dodeljilo su višestruke firme: Primteks, Komteks i Jabilnica, a takođe su nagradili i najboljeg Valjevanca. Organizator, Društvo matematičara Srbije nije dodelilo prvi i drugi nagradu, već je prvoglasnom došlo trebalo nagradu Društva. Na kraju je premah broj poena.

Prvih 15 takmičara učestvovala su sa savremenim takmičenju, koje ce se održati krajem maja u Beogradu. Društvo ce pokušati da stupa u kontakt sa školama i dovode oblik iz Be publike Srbije a Srpska Knjževno Četvornica najboljih sa savremenog već sa povratna na međunarodno otputuju u informatičke koje ce biti održana u oktobru u organizacionom gradu Mendon Organizatorima su i period anketa rešiti da pomogu naše programere i osnove troškove njihovog boravka. Jedini problem je finansiranje putovanja naših takmičara do Argentine. Bilo bi lepo da to učini neka vladina institucija, a ako to ne bude slučaj. Deset ce pokušati da nađu nove sponzore, što više to bolje, koje ce zajedničkim sredstvima finansirati put.

Alexander SWANICK

Simpozijum „Računarstvo i informatika“ u Nišu

Skromno, ali odlično

Skromno organizovan simpozijum sa niškom Elektronskom fakultetu pružio je skrozajacna kvaliteta predavanja i najovisnijim takovima u kompjuterskoj tehnici

Simpozijum je održavio dva dana predavanja i prezentacija, i u potpunosti je ispravio svoje ime – „Četvrti simpozijum računarstva i informatike“. Prvog dana, predavanja su obuhvatala teme razvoja računarstva i informatike kod nas i u svetu, koje su predavači strahujući iz Niša i Beograda.

Poseban kvalitet ovog delovanja dala je beogradiska firma CET i njena dva ogranaka: Mikro, zastupnik Microsofta, i Softland, zastupnik Borlanda – u oba fakulteta na njihovom štanda se mogao videti PC-kompijuter koji je video Scenario Manager MS Excela 4.0 i druge proizvode ove dve firme. Oni koji su mogli doći pred sebi, mogli su kupiti pored

softverskih paketa, i neki od originalnih knjiga sa engleske jeziku namernim korisnicima tih programa.

Drugi dan je sadržavio predavanja koja su obuhvatala konkretne tokove računarske tehnike: Prodavnica i prezentacija orđara su (bilo iz CET-a, a naročito se iziskala prezentacija multimedije Siticon Graphics-a.

Kao i mnoga puta do sada, ovakvo manifestovanje je ostalo bez nekog većeg odnosa. Preod shodno penzionim studentima, predavači i malim broj gostiju, simpozijum nije postao ni drug. Načelno se da se ubuduće organizatori potruditi da izveste predavanja čije su im broj ljudi kojima je simpozijum i namenjen.

Dušan STANČEVIĆ

Economist i Financial Times na CD-u

Britanska kompanija Clodwick-Mead uputila se u ogromno posao oko prebacivanja svih godišta časopisa Financial Times i Economist na CD ROM. Projekat je zauzeo jer izmeto da učitavanje i skupljanje paketa po storu, časopise koje čuvati i čitati uz pomoć kompjutera sa kompjut disk. Prevedo je prvotno namenjen organizacijama, kao što su biblioteka, školske i ustanove, instituti i mnoge ostreptne kompanije koje žele da sačuvaju ove popularne časopise. Za sada je pripremljen CD-ROM sa svim brojevima Financial Times-a od 1990. godine i Economist-a od 1987. Brojevi različitih godišta usklađeno se sa naći na tržištu.

Prvotno uključuje korisnicima ovakve aplikacije dopušta mogućnost pretraživanja tih časopisa. Name, čitalac može udvojiti samo tekstove određene teme, koji se odnose na određenu firmu, industrijsku grupu, oglašiti ih oglašivačke firme itd. Pored toga, može dobiti tabelarni prikaz raznih statističkih podataka tipa berzanskih izveštaja i drugo. Sve podatke može poslati na fax ili izvan na štampaču.

Ma koliko bi bili skuplji u odnosu na upeč ovog proizvoda, predaja elektronskog izdanja Financial Times-a i Economist-a će izvesti. Iako je cena jednog godišta (otpril 500 funti, firma je saznala od njegove prodaje zaradilo 5 miliona funti).

Dušan STANČEVIĆ

veza sa vama...
329-148



COM programi

U prošlom broju upoznali smo PSP i njegovu strukturu. Sada se bavimo onim što se dešava kad se startuje COM program

PSP SAAMU RIMC

Dakle, DOS je dobio zahtev za start programa. On sada određuje lokaciju gde će smeštiti PSP, a zatim taj PSP, a zatim taj PSP i sam program. U normalnim okolnostima to je najbrži mogući slobodni adresni ili programski poput LOADHIGH u DOS 5 i omogućuje to program.

DOS environment se isključuje, tako da u našem programu između sopstveni. To je upotrebljivo za promenu MSDOS.MPF-a u našeg programa, kako bi se program tipa OS SHELL (između privremenih i razlika u DOS) izdali velikim slovima upisan tekst u stihu NE ZABORAVI DA OTKUPAŠ EKIP izakstvo s fakulteta ušil me koliko je to zgodno. Zavrta nas koliko da dodam do zbirnog računara "Poručnik" javlja mi nešto u stihu OUT OF MEMORY". Pogledam i vidim da se jedna tri karte TURBO Pascalu slobodno jedna za drugu.

Sledeći korak je poručnik PSP-a podacima: veličina slobodne memorije, adresa DOS environmenta, adresa PCB-
-a, sadržaji INT 22, INT 23 i INT 24h i komanda ključa.

Podatna vrednost za DTA postavi se na adresu PSP+124 (16h). Šta je to DTA vidite u prethodnom broju.

Ali smo u komandnoj liniji naveli imena datoteke ili drugove. AL dobija vrednost 200 ako je prvi datu nevažeći, dok AH dobija istu vrednost ako je nevažeći drugi disk.

Do ove tačke bilo je isto i za COM i za EXE. Sada sledi filozofija razlika COM-a, a u istom broju predstavlja za EXE.

Filozofija

COM programi obično se paku na dva načina. Prvi način je da se iz nekog programa generiše šest kod, dakle direktno. U taj način ubrajamo gusnje programa DKBUDOM, TURBO Pascalom 1.0 ili lokijun, nekima Public Domain assemblerom ili prošlim složenim nizom bajtova u datoteku.

Drugi način pretpostavlja da pomoću MASM-a ili C-a (tjuz model) a zatim linkovanja, kreiramo EXE, koji se nakon toga programom EXE2BIN prevede u COM. Da bi EXE2BIN napravio program koji je u EXE formatu, program mora biti krean od 64K i sa samo sadržajni stack segment.

Obično se kaže da je COM program smešten aditivno u jedan segment. To je samo delimično tačno. Naime, našta vas ne spremlja da raznjate segmentne registre AH, a to me mora biti nekog reda. Na mrežite (osim za pristup BIOS-u, sistemskim promenljivama i vidno RAM-u) direktno staviti vrednost u segmentni registar. Ali možete, bez ikakve bezazni sadržaj: vrednost postoge-

ćeg segmentnog registra s nekima konstantom i tako pored, recimo, 64K za program, izdali nekoliko blokova od po 64K za podilke i stack.

Naravno da ova načeta načini ako planirate da ubijete taj program a izdali vašeg COM programa, ali COM programi koje formira LJHARC sili restorator radi baš ovako.

Dakle, COM program na disku izgleda sprevo onako kako će izgledati u memoriji neposredno pred start (da li će se on samomodifikovati ili širiti po memoriji nakon starta - to je drugo pitanje).

Gde smo stali

Gde smo smo stali? Ah, da, PSP je kreiran, AK pokazuje stanje disk jedinica. Sada se ušla sam kod programa a memorije od adrese PSP+100h, gde smo sa PSP označili segment od kog je oštan PSP.

Segmentni registri se postavio tako da pokazuje na PSP, i to dva četiri (osim za volju, OS se možemo baš odmah postaviti, jer bi program tistru a ko zna kakav bajtkod od bajtova).

Sada se SP postavi na adresu

za FFFFh u okviru novopostavljenog stack segmenta. Ova vrednost za SP može biti i manja, pod uslovom da omogućuje dovoljno memorijom.

Videćete da EXE programi mogu da upravljaju memorijski prostor koji će zauzeti. To sa COM programima nije slučaj. DOS smatra da je ova memorija iznad COM programa potrebna njima, zbog namernosti sa segmentnim registrima (je čemu smo govorili) pa je tako i obično.

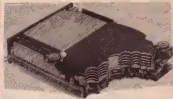
Na stack se smešti reč 0000. Zašto? Naravno. RET smeštite stack na adresu 0, a tako je, pogledati INT 26h (terminalni programi), u šta se možemo vratiti pogledavši strukturu PSP-a.

Poslednji korak je smeštavanje vrednosti 100h u IP, čime se startuje program.

Program radi, mi ušavamo u njega, ali se naravno što ne radi, stvar klijent njega. Malo po malo, dale vreme da se program završi.

Ove smo operacije da se to vrši sa RET iz direktora program INT 26h. Ekvivalentno tome, možemo provesti INT 11h, funkcija i u čemu je problem s ovim načinom završetka? CS se izvršavanje ove rutine mora pokazivati sa PSP.

Lepo način izlaska iz programa jeste korišćenjem DOS funkcije 4Ch u okviru interakcije 11h, koja je uvedena još u DOS-u 2.0. Ova funkcija, osim što ne zabranjuje preporučene registre, omogućava postavljanje izlaznog koda, koji kasnije programom DOS kasnijeDORRORLSEVIL. Već u upotrebljivosti ove funkcije je kod EXE programa, koji se sledi na redu.



Sve pobole zadržajte ovaj deo programa, jer je i sa običnoj Amiga 500 brzina obrade više nego udvostručavajca.

Miksovanje je još jedna dobra strana AudioMaster-a. Kvalitet miksovanja daleko je iznad mix komande iz nekog trackera. Jednako plus je što pri miksovanju možete dodati efekat flange koji dodaje scenju pravok koji postaje na prvor kroz kapljicu.

Sledeći meni rezervisan je za konfigurisanje AudioMaster-a, sampler-a i za određivanje vrste sampla (IFF ili SONIX, 1, 3 ili 5 oktava). Možete odrediti gde će se smisliti sepet, uključiti ili isključiti filter i još par korisnih stvari.

Poslednji meni ima samo tri opcije - Remaster Loop, Save HiFi i Play HiFi. Ove komande ne treba posebno objašnjavati.

Semplovanje

Semplovanje je jedno od glavnih polja upotrebe AudioMaster-a. Početno semplovanje startuje program Oscilloscope i pogrešno sampler. Po odabiranju opcije Sampler iz Project menija pojavice se prozor u kojemu je u gornjem delu prozor rezervisan za prikazivanje sampla, ispod njega su ključači za određivanje brzine semplovanja i dužine sampla, a ispod su komande VOX ON, MONITOR i SAMPLE.

VOX ON uključuje mogućnost da se semplovanje startuje automatski čim sampler "baš" nešto zvuk. MONITOR u malom prozoru prikazuje situaciju zvuka koji dolazi direktno na sampler. Što se tiče preko audio izlaza kompjutera, SAMPLE opcija startuje semplovanje.

Zaključak

Program je sveta odličan, mada ne i jedini te vrste. Pored njega poznati je i program Synthes (Synthes Pro) koji osmo veomašnje opisuje u nekome od sledećih brojeva. Što se tiče samog AudioMaster-a, sigla ga preporučujemo svim Amigajcima koji se žele baviti muzikom. AudioMaster i slični programi osvežavaju naša slika bez koje se ne možemo.

Tekode, AudioMaster je jedan od najboljih programa za semplovanje na Amiga - ako znate sampler, obavezno nabavite AudioMaster, jer će vam sigla on pokazati šta sve Amiga može da kaže na muzičkom planu.

Sa ekrana u IFF

PictSaver je programčić koji vam omogućava da "sneplizirate" prozor, ceo ekran ili samo deo ekrana i da ga snimate kao IFF sliku koju možete koristiti u bilo kog programa za crtanje.

PIK EMIN SMALČIĆ

Program PictSaver, u doljem teksta PS, omogućuje se startovati iz CLI-ja ili iz WBSeča (kucanjem PictSaver, odnosno klikom na ikonu). Kada startujete PS, na ugled se ništa neće dešati (osim brzog ispisu poruke "PictSaver now been installed.") jer se program startuje i ostaje rezidentan ("prejao") u memoriji bez nekog vidnog efekta. Ali ako pritisnete levu -CTRL + ALT + HELP, pred vama će se pojaviti prozorčić sa mestima za upisivanje imena fajla (ukoliko na određeno ime slike, program će vas izvesti da ne može da snimi fajl).

Kada je prozor otvoren moguće je videti i dva menija. Meni SPECIAL sadrži opcije za automatsko snimanje i kompresiju slika. Ako se nešto ne kaže (po "dolu") automatsko snimanje je uključeno: svaki put kada budete da "snimate" neka slika morate prvo da joj promenite ime, inače će biti snimljena preko ranije snimljene slike; naravno, prva slika može je snimiti i direktno u koju želite da vam se slike snime (DIR:pictures/slika.001).

Ukoliko pak izaberete AUTO-NUMBERING, u prozoru će se pojaviti eksterijeri .001 a vi ispod njih možete upisati ime, tako da će svaka sledeća slika automatski biti snimljena sa ne jedan broj većim eksterijerom. Vama tako ostaje samo da vrebate zgodno poziciju da uključite, a PS će iz gornja "lozine" u ciljni direktorijum.

Opcije Compression omogućava smanjenje slika u kompresivno obliku (Standard metodom koja je standardna za IFF slike), ali to vam nije neophodno akoimate namenu da se slike nekakno pakujuće nekome pakovanje arhivevanja. Naravno, svaki program za crtanje "progratice" bez problema i kompresivane i nekompresivane IFF-ove.

SITPLANE meni sadrži sedam slika pomoću kojih je moguće kontrolisati broj bitova na svakoj slici koja će biti snimljena, prikazujući samopla (1, 2, 3, 4, 5, 6 i ALL-ove) Modulin, ako želite da snimite slike u HAM-u, svaki izbor ostavi ALL rezultovane slikom koja više može biti HAM. Znači, ako izaberete opciju ALL slika će biti snimljena bez snalove izlaza i jeste, što je i po defaultu poželjno.

Snimanje sličina

PS vam omogućuje snimanje sličina sa tri načina:

1. sve što se nalazi na ekranu
2. samo trenutno aktivni prozor

3. samo označen deo - obično u ovom posebnom načinu (kao brzina u DP-u)

Ukoliko je sličina korektno snimljena ekran će kradu blagotvorni, što znači da je sve OK i da možete nastaviti.

Snimanje celog ekrana, odnosno ekrana koji sadrži aktivni prozor, izvodi se istovremeno pritiskom na levi CTRL + ALT + "A". Pritiskom na levi CTRL + ALT + "F" može snimiti ekran koji se trenutno na-

lazi na ekranu (prvi voljivo), što je veoma korisno za snimanje koji se možda bi aktivira jer ne sadrže prozor.

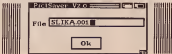
Da biste snimili samo jedan prozor dovoljno je da ga aktivirate aktivnom (kliknete na njega) i nakon toga pritisnete levi CTRL + levi ALT + "H".

Ukoliko želite da snimate samo određeno deo ekrana (obavezno mora biti u okviru nekog prozora), pritisnite levi CTRL + levi ALT + levi SHIFT i na ekranu će se pojaviti kockanica (kao kod uključivanja opcija BRUSH u DP-u). Sa deo treba pomoću miša dovesti pokazivač na željeno mesto, kliknuti levom dugmetom miša i obavestiti odgovarajuće željene deo ekrana. Kada ste obavestili koliko vam treba pušite levi dugme i sličina će biti snimljena. Naravno, tek onda treba da pritisnete levi CTRL + levi ALT + SHIFT, jer samo kada su ovi lasteri pritisnuti možete videti kockanicu.

Potrebno je napomenuti da isecanje HAM slika ne daje baš savršeno rezultate zbog prirode HAM slika. A ukoliko u toka snimljenog isecanja ustanovite da deo koji ste pošli da isecate baš i nije onaj deo koji vam treba, jednostavno pritisnite tastere na tastaturi (jer puštili dugme sa miša pre tagaj) i kockanica će nestati, a time i vaš problem.

Ukoliko ste snimili sa fotokam, PS može "deaktivirati" pritisnom na levi CTRL + levi ALT + ESC, ili tako što ćete ga posneti startovati, a to će biti i preporučeno postupkom "PictSaver now been removed."

PictSaver je kompatibilan sa svim Amiga sistemima od 1.2 do 2.X. Ova verzija je "FreeWare", odnosno, što bi narod rekao, dišite (u koji je program kod nas po riječi). Možete ga sniti na BBS-u "PictSaver".



Za štedljive

Upoznajte vas sa programskim paketom Platinum Works, objedinjenim tekst procesorom, bazom podataka, spreadsheet (tabelarno i grafičko prikazivanje) i komunikacionim programom (modem). Sve to radi i sa najnovijom Amigom 500

Piše LUBINKO TODOROVIĆ

Roš je o programu koji je već godinama u prodaji u Americi (ISAD), a čina mu je nada oko 90 dolara. Aktivna se lista da se dva puta klikom na ikonu Platinum Works, To startuje saznajemo program (Works) koji se vam ponudi da otvorite neki od postojećih fajlova.

Ako izaberete fajl sa ekstenzijom .doc otvarate se tekst procesor, sa fajlove sa ekstenzijom .xls spreadsheet program, a sa one sa ekstenzijom .tbl - baza podataka. Ako ste još nekadašnjih fajl koji se otvara u jednom od poznatijih elektronskih fajl bez ekstenzije, otvoriće se tekst procesor i učitati izabrani fajl, a ako jeste izabrati sa jedan fajl ulaziće u sim program Works, koji ima dva podjedinjena menija.

U meniju Project sa opcijom Open (da otvorite neki od najpoznatijih spova fajla), Delete (da otklonite neki fajl), Wordprocessing koji aktivira tekst procesor, database aktivira bazu podataka, Spreadsheet program, Telecomunikations aktivira komunikacioni program, Preferences vam omogućava izbor broja koga i ostalih elemenata. Važno je napomenuti, ako izaberete da radite sa 2 baze možete raditi i sa nepodre-

nom Amigom 500, a ako izaberete 8 baze program neće moći da radi sa samo 512 K.

Na kraju, tu su i opcije About i Quit.

Drugi "podjedinjeni" azvan je Database, Opcije sa mu Spreadsheets, Spreadsheets i Database.

Parče po parče

Tekst procesor ima sve uobičajene opcije, uključujući Spell checker provokator - na engleskom i Thesaurus (rečnik sinonima). Rečnik za spell i thesaurus mogu se čitati sa diskete (ako imate samo 512 K) ili ih možete prebaciti u RAM (ako imate bar 1 MB).

Spreadsheet i baza podataka imaju skoro sve uobičajene opcije, mada se ne mogu meriti sa poznatim programima kao što su Advantage, Producersoft Calc, Microsoft, Superbase 4 itd, ali mogu zadovoljiti, naročito, one potrebe. Smeta što baza podataka ne prihvata da imena polja u kupa se unose podne slične i tako, slova - nose, mećim, pobrati da se polje nosi "šifra" ili "redni" vez naravno zapisi imena polja bez tašila slova (jeroveno je problem u tome što se mogu koristiti samo iznad 80 sa ASCII kodovi iznad 127, upotreba UNICODE standarda mogla bi da pomogne - print, us).

Podaci iz baze smetaju se u postojećim direktorijima koje

program formira sa svake baze podataka posebno, sa ekstenzijom .db u više fajlova sa različitim ekstenzijama. Kada otvarate već formirane baze podataka, potrebno je da izaberete fajl sa ekstenzijom .m.

Da se ne biste zbunili, program će vam pri radu sa bazom podataka prikazivati samo fajlove sa ekstenzijom .m, pri radu sa spreadsheet programom samo fajlove sa ekstenzijom .xls, a pri radu sa komunikacionim, sa tekst procesorom samo one sa ekstenzijom .doc, Modem, modems, odaberi i opciju off da bi vam program prikazao sve fajlove bez obzira na ekstenziju - tako imate radi kada stvarate novi program Platinum Works a više raditi u kom načinu čine raditi (kao tekst procesor, baza podataka, spreadsheet ili komunikacioni program).

Komunikacioni program podržava modeme brzine do 19200 bauda, uz sve protokole protosa.

Malo poređenja

Platinum Works modeme sposobnosti su dragi programima, tekst procesorima, spreadsheet programima, bazama podataka ili komunikacionim programima, ali se naravno poređenje sa programima iz kompanije Office firmi Gold Disk, koji takođe može da radi i sa

samo 512 K RAM-a. Office firmi komunikacioni program, ali zala ima program sa stono izdavačima (kao top publishing, slavašeno DTP) pod imenom Office Page, što je u stvari razmatra izmenciji Page Setter II, o čemu je već pisano ranije u Sveta kompjutera.

Tekst procesor Office Write je sasvim izmenciji Textscript, koji omogućava praktično sve što vam je potrebno, ali nema opciju thesaurus, tj ne možete dobiti sinonime za reči (ako gubite na engleskom jeziku), mada ima opciju spell. Spreadsheet program u paketu Office je, u stvari, program Advantage, ali je podijeljen na dva programa da bi mogao da radi sa samo 512 K i to na program Calc, koji je isti kao Advantage, ali bez grafičkih funkcija i program Graphs koji ima sve grafičke funkcije programa Advantage, ali bez drugih mogućnosti. Dakle, ako imate samo 512 K više podataka možete prvo otvoriti u programu Calc, pa ih onda smisliti i aktivirati Graphs da biste ih grafički prikazali.

Iako ovaj paket može raditi i sa najnovijom verzijom Amige od 512 K mogu biti od koristi i svim korisnicima Amige, jer se pojedini delovi ovih programskih paketa mogu meriti sa većinom programima, a dosta su jednostavni sa upotrebom.



Editor-kameleon

Od tekst editora kod nas je najpopularniji Cynus Editor profesional II; Turbo Text je jednako dobar, ili je čak bolji

Pisa LJUBINKO TOGOROVIC

Program se startuje sa konfiguracijom (definicijama) koju ste ranije odabrali, ili ako niste našli odabira - sa konfiguracijom standard. Radi se o konfiguraciji koja je tipična za Turbo Text. Ako vam se ne sviđa, ili vam je potreban neka druga konfiguracija, možete da birate konfiguraciju sa rad. Inste izbor od skupo 19 konfiguracija. Tri vam omogućavaju izbor jedne sa kojom želite da radite, a možete da birate između engleskog, nemačkog i francuskog jezika, pa će vam sve paruke i omakle biti sa jezika koji odaberete.

Sve ostale konfiguracije karakteristične su za pojedine aplikacije. Možete da birate konfiguraciju za rad sa programskim jezicima ili drugom tekstu editorema ili tekst procesor-

na, za primer za rad kao Cynus Editor (CE2), Memorex, QEdit, Text, Wordstar ili sa programima jezika Ada, assembler, C, Cobol, Modula 2 itd. i to sve na svakom od tri pozicija jezika. To vam omogućava da radite u okruženju koje vam je potrebno, ili na koje ste navikli. Tako možete raditi u okruženju kao Cynus editor, ako ste na njega navikli, i u toku istog rada preći na neku drugu konfiguraciju, na primer Wordstar, Memorex, Text, QEdit itd.

Opcije

Radje opcije vezane od konfiguracije sa kojom radite. Kada radite sa konfiguracijom kao Cynus Editor imate praktično sve opcije kao CE2, na raspolaganje imate, sa dodatno dodajuci vam Prejs koji je poseban krajnje deono, a koji vam omogućava izbor opcija u Tur-

boTextu, zatim, izlask iz konfiguracije pod kojom radite i prelazak u drugu. Zbog toga su ukratko opisani standardna funkcija, tipična za Turbo text.

Sve funkcije postavaju se preko podajutih menija koje aktivirate izlaskom, a skoro sve su dostupne i preko tastature. Istovremeno možete raditi sa više aktiviranih pozicija i tekstova, i to tako da jedan bude upravljan drugim ili drugih, ili možete raditi sa "predecessor" ekranom, tako da istovremeno imate po dva teksta na ekranu, svaki sa svojom pozicijom, i to upravljanje kod nekih upredivanja, predvođenja itd.

Funkcije su grupisane u osam menija: Project, Window, Edit, Search, Memorex, Fold, Extras i Prejs u standardnoj verziji, dok je u radi sa drugom konfiguracijama drugodji broj podajutih menija i drugodje su naredbe, zavisno

od onoga što ste izabrali.

Sve su funkcije uglavnom poznate i jasne, a za svaku situaciju uz program dolaze i fajl sa objašnjenjima. Kao i kod svih novijih programa, podržan je rad sa ARHEX-om.

Text i drugim radite može se automatski svesti na disketa u periodima koje odredite. Možete birati koliko različitih verzija teksta treba sačuvati. Ako želite ne izaberete, sam program će sa sačuvati fajl sačuvan i tri ranije verzije. Ovakvoj nije ograničen probe radi, postavili smo da se čuva 99 različitih verzija teksta i program je to privremeno.

Radeci sa programom možete aktivirati i opciju Store Calculator i/ili kalkulator možete aktivirati koliko posebnih izlask i bez aktiviranja glavnog programa. To je jedan od boljih kalkulatora, omogućuje vam brojne opcije i konverziju iz decimalnog u binarni, oktalni, heksadecimalni sistem brojeva i obratno. Jednako dobra opcija koja će obraditi programe.

Može vam se uložiti da vam nedostaju opcije spec i thesaurus, ali ovi e nije tekst procesor već samo editor, namenjen uglavnom programerima. Za stvaranje tekstova za dalju stvaranje bolji su program Arisek editor iste firme (Gold Disk), koji ima opciju spell sa kontrolu teksta, a može se dobiti sa program Professional Page, ili PageLiner koji se može povezati sa programom Page Stream (jedini se u programskom paketu Hot Links Upgrade. Kot namećenom poboljšanju Page Streama 2.2).

Program bez problema prebista rad sa našim slovima.

Ovaj program će vam se dopariti, bez obzira na to koliko se bavite programiranjem. Radi sa svim verzijama Amiga U SAD cena mu je oko 75 dolara, a u Nemačkoj - na istom nivou, samo u markama.

The screenshot shows the TurboText application window. At the top, it says "TURBO TEXT" and "AMIGA: Turbo Text". Below that, it says "Pisa: Ljubinko Todorovic". The main window is divided into two panes. The left pane shows a list of files with their sizes:

TTX_Ada.dfn	1339
TTX_Asm.dfn	3521
TTX_SKIP.dfn	7650
TTX_C_Ada	7211
TTX_CB.dfn	11667
TTX_COBI.dfn	3986
TTX_Deutsch.dfn	1813
TTX_Ho.dfn	7284
TTX_Inglish.dfn	1693

The right pane shows a text editor window with the following text:

je i njihov
 kod nas je od
 ali mi se čini
 ako to niste
 u Turbo Text.
 i drasio
 u vrijeme 19
 ojnjalite da
 uskup jezika.
 e, samoast
 da birate
 Ritzuma ili
 Editor (CE2),
 assembler, C,
 to vam
 omogućava da radite u okruženju koje vam je potrebno, ili na koje ste
 navikli, ili koje odaberete, a što vam ne omogućava ni jedan drugi tekst

abot	more	#32, (sp)	stač SSP je već na steha
	trap	#1	DEMOS Super off
	addq l	#6, sp	
	dr	(-sp)	ka program
	trap	#1	
val	morem l	d0a0, (sp)	
	more	zmouse(pc), d0	
	end	#104, d0	
	tbl b	d0	
	lra s	na0	ako line štrole, štrole se
	more b	#40, lineid	produžava se četiri rebi
	bit s	(pc)	
na0	more b	#70, lineid	
na0	more b	d0, bit ol	
	lra	lghwfl(pc), a0	
	more	ymouse(pc), d0	
	mlu	#200, d0	verifikaci skat
	adda l	d0, a0	
	more	zmouse(pc), d0	
	ar	#1, d0	
	end	#31F, d0	
	adda l	d0, a0	#'(Emouse DIV 10) + Line offset
	more l	a0, d0linep	# = Vias Base Add asz
	more b	vblmep+(pc), normid	
	more b	vblmep+d0(pc), normid	
	more b	vblmep+30(pc), normid	
	morem l	(sp), d0a0	
	dr	#4a9	
addb l	dr	0	JMP na steha VSL račtu
il_masa	dr	0	#34, (sp) XBIOS Kdbase
	trap	#14	
	adda l	#2, sp	
	more l	d0, a0	a dnoa tabele u a0
	more l	100(a0) d0linea	neuvemo adna sa steha taba
	pas	na0(pc)	za kartala mila
	pas	na0(pc)	
	pas	51	XBIOS vltmouse vmasa 1
	trap	#14	
	lra	12(a0), sp	
	lra	12(a0), sp	
ymouse	more	#24, (sp)	
	trap	#14	
addl	more l	d0a0	
	move l	zmouse(pc), na0a0	
	move l	da	
mk	more l	d0, (sp)	nova ruba za kartala mila
	more b	(d0), d0	nova pravna za (sp)a0 i
	more	d0, ymouse l	veštaka, kada bi VSL
	more b	(a0), d0	ruka zna da je štola do
	add w	zmouse(pc) d0	pozorne
	add	d0	
	lghs d	na0	
	dr	d0	podrsna granca steha
add	mp	#200, d0	
	bit s	na0	
	more	#200, d0	
	more b	d0, ymouse	
	add w	(a0), d0	
	add	ymouse(pc), d0	
	lghs d	na0	
	dr	0	
	dr	0	
add	mp	#200, d0	upravna granca steha
	bit s	na0	
	more	#200, d0	
add	more	d0, ymouse	
	more l	(a0), d0	
	dr	0	
lra	add	'A, WIDONWALK, #17, 0	
	even		
	section	lra	
addmas	dr	1	veštak osteha i štrole za mila
addb	dr	1	adnaa vltg steha
zmouse	dr	1	a kao štrole mila
ymouse	dr	1	i kartala mila
morem	dr	1	
rad	dr	1	szolaha
avata	da l	16	pakla
hata	dr	1	lra štrole
addrap	dr	1	brutna adna štrole štola
pasim	dr b	0	pasim za XBIOS vltmouse
add	dr	200	pasim za steh
avata	da l	1	vlt štrole
lghwfl	dr w	1	pasim za štrolea steh
add		1	poštaha štrolea

1st BASE

Solidna baza

Ako imate potrebu za vlastitim bankama podataka u kojima vršite različite tabele proračune i poređenja, investiranja, sve to uz najsavremenije koncepte, a ne želite da pravite programske aplikacije ili da učite način rada nekog obimnog programskog paketa - ovo je rešenje za vas

ENVI PODIC

Program se originalno došao na jednoj disketi, a od početka godine se je plasirao u obliku na dva 170 strana priručnika formata A5. Kada otvorite direktorijum diskete uplodacete list foldera: DB_POOL, IB sadrži gotovo instalirane baze podataka za različite oblasti upotrebe i mogu se primeniti kao takve, DR_DEMO, IB sadrži radne verzije sa ograničenim mogućnostima i samo ovaj folder može se dati za dalju prezentaciju. FGM_SRC, IB sadrži listing program u GFA BASIC-u sa kompletnim uputstvom programerima, u kojem su predstavljene primeri izrade izveštaja koji bi koristili podataka iz ove baze. PRINTERS, IB sadrži programe za gotovo sve poznate štampače, razvrstane po folderima. REPORTS, IB sadrži u nekoliko foldera kreativne izveštaje za štampače, koje ćete u najvećem broju slučajeva morati prilagoditi svojim potrebama ili će vam služiti samo kao uzorak. TOOLS, IB sadrži program za kompresiju datoteka baze podataka sa automatskim dekompresijom prilikom aktiviranja. Vns foldera je instal, FPG koji služi za instalaciju programa.

Hardverski zahtevi
Program 1st BASE radi na svim verzijama ATARI S/ST/TT računara. Kod TT računara

program radi u FAST RAM-u sa sledećim procesorskim koeficijentima, što znatno utiče na brzinu.

Klasični prikaz baze odvij se na ekranu iz standardizovanih elemenata sa 2, 4 ili 8 kolona ali sa minimalnom rezolucijom od 640 x 300, kao i na svim velikim monitorima. Podrsna su i različiti kartice za poboljšanje ekraniskih prikaza.

Postojeće softverske i hardverske baze ne utiču na brzinu rada svih segmenta programa, budim da je program pisan tako da koristi elektrone i optimizovane vlastite rutine Veraja TOC-a tako da ne spada u program, i predstavljaju na sledećim verzijama ne samo slične, već i nove.

Zahtev za memorijom za mak potrebno je iznositi bar 64 K slobodno. Normalno, sa svim rezervnim RAM-om, rad ovog programa se bit koordinira. Hard disk nije neophodan ukoliko dužina datoteka sa podacima ne pređe kapacitet jedne cele diskete.

Instalacija

O broju utrivazava/minimajna datoteka neću diskutovati, svakom je jasno da se floppy i HD ne mogu poređati. Za pristojan rad je dovoljan jedan floppy a ako imate dva - još bolje.

Originalna disketa nema ništa, pa se može bez problema kopirati Name, instalacija se

i vrši sa kapičom. Najbolje je da formatirate dvostruko jednu disketu i sa nju prebacite sav dotični original. Sa se iz-đe HD-u, tamo možete otvoriti folder na partitiji npr. C i u njega sve ukopirati.

Potom pokrenite **INSTALL.PRG**. Za većinu kratko vreme dobićete novu verziju programa koja može da bude instalirana kao ACC ili PRG. Najbolje je da uzmete drugu

završnu verziju programa (o tome neki drugi put)

Datoteka

Isti BASE koristi podatke na intermedijal način - u dve istovremne dotokne ili različite eksterne. Datoteka s ID sadrži samo informacije o tvoru podataka (nazivak datuma, folder, koordinate nosioca tabele, naziv tabele, naziv polja i njegova organizacija, dnevnik za

je u 5 omera; rad sa bankama podataka, rad sa tabelom, uvozn/izvozn podataka iz drugih baza i izvora, izdavanje podataka i prekid rada.

Opcija **BEARBEITEN** sama podprema u 6 omera pretprag/izmena podataka, izdavanje/izmena podataka, izmicanje/vrste, sortiranje, i obredje tabele i slogovi unutar nje (brisanje sloga, skrivanje, brisanje cele tabele itd.).

Opcija **EXTRA** je najkrodo. Prvi njena podopcje radi brisanje eventualnih duplih slogova, treba je obavezno koristiti. Druga opcija je i najinteresantija: po startu programa moći ćete da datele naku od postojeh banko podataka. Ove možete podeti da se prostir u okviru iz datuma na datoteku s izdatim; program i aktivirana banka podataka, jer se informacija u toj opciji zove u **DESKTOP.DVF** ili **WADSKA.DVF**.

Šletera podopcja su razlika: podešavanje parametara u vezi sa sistemom, tabelom, ACC ili PRG mehanizma programa. Interesantna je mogućnost kod podešavanja pozicije radne tabele da se možete odrediti kada će se (i do 6 ili do 90) podaci smeštati na disk, sa kojim im li se. Naziv, kod čestog samoniziranja programa sa diskom (diskotom) gubi se vreme.

U drugom ekranu nalazi se 16 tastera sa nazivima najboljih funkcija, koje možete pokrenuti klikom na neki od njih ili pretačkom direktno na funkcijski taster. Levo gore je ikona ključeva, koja ima vrlo zanimljivo kao i kod veštine drugih programa: to možete preneti određene slogove iz neke tabele i nazad, po istom kopiranju datoteka u datoteku. Ispod nje se nalazi jedna ili više ikona u obliku loke sa oznakama A, B, C, savano lukko ste tabele otvoreni unutar banke podataka. Ako neka tabela trenutno nema sadržaj izvan izgleda kao prazna loka, u protivnom prikazuje sa spasi u tvoj.

Na dno je klasična "kanta za smeće" po GEM principu.

Najveći deo ekrana zauzima tabela u obliku prozora. Podan se u nju smeštaju u obliku redovno-slogova i svaki red je podeljen za više kolona-polja, savano od kretnog kursora. Veština svakog polja može se menjati pomeranjem miša sa prikazanim levim tasterom

dok se nalazi na granicihku između polja.

Rad s programom

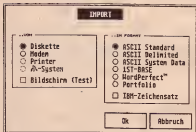
U prvi mah program vam nudi de otvarete već postojeha bazu, ali ako to otkazate sa Abbrach možete mogućnost da kreirate vlastitu bazu u meniju **DATZU** (nabereite opisu **Datenbank neu anlegen**). Otvorite se dijalog u kojem treba da date naziv tabele, kao i put naziv dototeka u koju će se podaci smestiti.

Posle toga se otvori tabela a potom ulazite u deo sa kreiranje obredne sa unos podataka u tu tabelu. To se radi vrlo jednostavno. Za svako polje potrebno je dati njegov identifikacioni naziv i naziv za obradu koji može biti istovetan, što se postize klikom na aradnjači dno polja, pri čemu se otvara novi dijalog gde nabereite tip polja, format, eventualnu formulu sa izračunavanjem (ako je polje numeričko) i/ili određeni polja za vrste sa nekim pojmom u drugoj tabeli, koja se eventualno postavlja.

Format polja sa unos podataka može biti ograničen ili ne (begrenzt/unbegrenzt), a davanje naziva za unos je opših ha naziva izvan polja sa kreiranje. Ako polje preklapa, klikom na dno svako polje sa prikazom Shift taster povećava ga ili smanjuje. Polja se mogu razmeštati na ekranu po želji. Kažite više po svu izvan prikazanih podataka, moda raspored polja možete i preneti ako otkazate da postojeh sa odgovara.

Kada to završite, vršate se u radni ekran. Tabela stoji sa zadatim nazivima polja. Zastavice tabele vrše se pritiskom na <Esc> a otvaranje prikazom na taster sa oznakom tabele (A, B, C.) Pritiskom na F2 unoste podatke. Prekroz sa polja na svu obradu sa unos vršite pritiskom na <Retn> ili sa kursorima. Kada želite prestat sa unosljenom podatku kliknete na Abbrach. Uneti podaci će biti izvereno napisani. Klikom na F1 stanje se postavlja u normalu.

Dvoj izvereni spis može postati u selekciji, pošto se skoro sve funkcije mogu obraditi u svu svu slogovima ili savano napisanim. Sada možete raditi u obliku prikazom polja i to se radi vrlo brzo. Postojeha opcija sa izračunavanjem Rechner radi samo sa



mogućnost, a kasnije preimenovanjem možete imati ono drugo.

Program možete pokrenuti ili izmeniti u disk. Kako je program na sistemskom jeziku, koji radi i nije adaptiran na nekim procesorima, verovatno će neki od potencijalnih korisnika pokušati da ga "prevode". To se lako uradi npr. sa **RNPE ST** disk monitorom, ali program ima zahteva od prepriete poput Signums 3, pa će rad biti uzaludan. Na, to se može osetiti stvarjanjem nekoliko NOP instrukcija na određeno mesto u

Štampanj i slično). Dototeka s: **DVF** je pravi gotovim eventualno postojehih podataka.

Radni ekran

Po startovanju programa pojavljuje se radni ekran slobodnog Tipusaja. U vezi ekrana sa nalazi pull-down menija sa opcijama **IST-BASE**, **DATZU**, **BEARBEITEN** i **EXTRA**. Ispod svakih opcija nalazi se desetak podopcija: ispod **IST-BASE** nalazi se info o sistemskom prvima i vlasniku programa, kao i eventualna ACC-i. Opcija **DATZU** radi podop-



Šareno, pa na čoš

Pekazali smo kako se sprajtovi uključuju, pozicioniraju na ekranu i kontrolišu, sada reč-dve o višebojnim sprajtovima

PIŠE BRANISLAV TOMIĆ

U višebojnom modu možete je, u okviru jednog sprajta, imati tri različite boje plus boju pozadine, ali na šestu rezoluciju, koja postaje duplo manja po X-osi. 24 tačke. Fizički, sprajt je iste širine, ali je moguće ostati samo po dve tačke u pravcu X-ose. Kombinacijama te dve tačke (dva bita) imamo četiri mogućnosti, odnosno četiri boje.

Boja pozadine je ona ona koja je bila i u jednobojnom modu, sa rizikom što se ovdje pri definisanju sprajta upotrebu dve tačke (00) umesto jedne. Kao i ranije, za to je zadužen registar \$2281. Moguće je koristiti sve električne signale opasni u jednostojnom modu (određivanje prioriteta sprajta nad pozadinskom, prekrivanje po X ili Y-osi i slično).

Boja sprajta je boja koja je ranije bila određena registrima od \$2287 do \$2294 (za svaki sprajt po jedan registar), i ona će se videti ako u sprajtu upišemo kombinaciju 11. Do sada nismo dobili načina novo, osim što smo umetali po jedan bit, upisali po dva, tako da ovdje još nešto ne dostaje. Dakle postoji, znači, još dve boje koje su zajedničke za sve sprajtove i određene su kombinacijama 01 i 01, pri definisanju samog sprajta, to te dve boje zaduženi su registri \$2285 i \$2283. Ovo nije pravi mod za četiri boje, jer su od te četiri tri zajedničke, ali ipak u velikom broju igara i programima svoja uloga igra perfektno.

Da bi sve ovo bilo kako valja, potrebno je još i uključiti višebojni mod. Za uključivanje je dovoljan jedan registar, odnosno po jedan bit za svaki sprajt. Registri \$2278 zaduženi je za to. Sledeći primer sličan onom iz prošlog broja, koji prikazuje sprajt u multicolor-modu.

```

10 FDR A=0 TO 62
20 READ D
30 POKE 944256+A,D
40 NEXT
50 REM PODACI
60 DATA 255,255,255
81 DATA 3,2,1
82 DATA 3,2,1
83 DATA 3,2,1
84 DATA 3,2,1
85 DATA 3,2,1
86 DATA 3,2,1
87 DATA 3,2,1
88 DATA 3,2,1
89 DATA 3,2,1
90 DATA 3,2,1
91 DATA 3,2,1
92 DATA 3,2,1
93 DATA 3,2,1
94 DATA 3,2,1
95 DATA 3,2,1
96 DATA 3,2,1
97 DATA 3,2,1
98 DATA 3,2,1
99 DATA 3,2,1
100 DATA 3,2,1
101 DATA 3,2,1
102 DATA 3,2,1
103 DATA 3,2,1
104 DATA 3,2,1
105 DATA 3,2,1
106 DATA 3,2,1
107 DATA 3,2,1
108 DATA 3,2,1
109 DATA 3,2,1
110 DATA 3,2,1
111 DATA 3,2,1
112 DATA 3,2,1
113 DATA 3,2,1
114 DATA 3,2,1
115 DATA 3,2,1
116 DATA 3,2,1
117 DATA 3,2,1
118 DATA 3,2,1
119 DATA 3,2,1
120 DATA 3,2,1
121 DATA 3,2,1
122 DATA 3,2,1
123 DATA 3,2,1
124 DATA 3,2,1
125 DATA 3,2,1
126 DATA 3,2,1
127 DATA 3,2,1
128 DATA 3,2,1
129 DATA 3,2,1
130 DATA 3,2,1
131 DATA 3,2,1
132 DATA 3,2,1
133 DATA 3,2,1
134 DATA 3,2,1
135 DATA 3,2,1
136 DATA 3,2,1
137 DATA 3,2,1
138 DATA 3,2,1
139 DATA 3,2,1
140 DATA 3,2,1
141 DATA 3,2,1
142 DATA 3,2,1
143 DATA 3,2,1
144 DATA 3,2,1
145 DATA 3,2,1
146 DATA 3,2,1
147 DATA 3,2,1
148 DATA 3,2,1
149 DATA 3,2,1
150 DATA 3,2,1
151 DATA 3,2,1
152 DATA 3,2,1
153 DATA 3,2,1
154 DATA 3,2,1
155 DATA 3,2,1
156 DATA 3,2,1
157 DATA 3,2,1
158 DATA 3,2,1
159 DATA 3,2,1
160 DATA 3,2,1
161 DATA 3,2,1
162 DATA 3,2,1
163 DATA 3,2,1
164 DATA 3,2,1
165 DATA 3,2,1
166 DATA 3,2,1
167 DATA 3,2,1
168 DATA 3,2,1
169 DATA 3,2,1
170 DATA 3,2,1
171 DATA 3,2,1
172 DATA 3,2,1
173 DATA 3,2,1
174 DATA 3,2,1
175 DATA 3,2,1
176 DATA 3,2,1
177 DATA 3,2,1
178 DATA 3,2,1
179 DATA 3,2,1
180 DATA 3,2,1
181 DATA 3,2,1
182 DATA 3,2,1
183 DATA 3,2,1
184 DATA 3,2,1
185 DATA 3,2,1
186 DATA 3,2,1
187 DATA 3,2,1
188 DATA 3,2,1
189 DATA 3,2,1
190 DATA 3,2,1
191 DATA 3,2,1
192 DATA 3,2,1
193 DATA 3,2,1
194 DATA 3,2,1
195 DATA 3,2,1
196 DATA 3,2,1
197 DATA 3,2,1
198 DATA 3,2,1
199 DATA 3,2,1
200 DATA 3,2,1
201 DATA 3,2,1
202 DATA 3,2,1
203 DATA 3,2,1
204 DATA 3,2,1
205 DATA 3,2,1
206 DATA 3,2,1
207 DATA 3,2,1
208 DATA 3,2,1
209 DATA 3,2,1
210 DATA 3,2,1
211 DATA 3,2,1
212 DATA 3,2,1
213 DATA 3,2,1
214 DATA 3,2,1
215 DATA 3,2,1
216 DATA 3,2,1
217 DATA 3,2,1
218 DATA 3,2,1
219 DATA 3,2,1
220 DATA 3,2,1
221 DATA 3,2,1
222 DATA 3,2,1
223 DATA 3,2,1
224 DATA 3,2,1
225 DATA 3,2,1
226 DATA 3,2,1
227 DATA 3,2,1
228 DATA 3,2,1
229 DATA 3,2,1
230 DATA 3,2,1
231 DATA 3,2,1
232 DATA 3,2,1
233 DATA 3,2,1
234 DATA 3,2,1
235 DATA 3,2,1
236 DATA 3,2,1
237 DATA 3,2,1
238 DATA 3,2,1
239 DATA 3,2,1
240 DATA 3,2,1
241 DATA 3,2,1
242 DATA 3,2,1
243 DATA 3,2,1
244 DATA 3,2,1
245 DATA 3,2,1
246 DATA 3,2,1
247 DATA 3,2,1
248 DATA 3,2,1
249 DATA 3,2,1
250 DATA 3,2,1
251 DATA 3,2,1
252 DATA 3,2,1
253 DATA 3,2,1
254 DATA 3,2,1
255 DATA 3,2,1
256 DATA 3,2,1
257 DATA 3,2,1
258 DATA 3,2,1
259 DATA 3,2,1
260 DATA 3,2,1
261 DATA 3,2,1
262 DATA 3,2,1
263 DATA 3,2,1
264 DATA 3,2,1
265 DATA 3,2,1
266 DATA 3,2,1
267 DATA 3,2,1
268 DATA 3,2,1
269 DATA 3,2,1
270 DATA 3,2,1
271 DATA 3,2,1
272 DATA 3,2,1
273 DATA 3,2,1
274 DATA 3,2,1
275 DATA 3,2,1
276 DATA 3,2,1
277 DATA 3,2,1
278 DATA 3,2,1
279 DATA 3,2,1
280 DATA 3,2,1
281 DATA 3,2,1
282 DATA 3,2,1
283 DATA 3,2,1
284 DATA 3,2,1
285 DATA 3,2,1
286 DATA 3,2,1
287 DATA 3,2,1
288 DATA 3,2,1
289 DATA 3,2,1
290 DATA 3,2,1
291 DATA 3,2,1
292 DATA 3,2,1
293 DATA 3,2,1
294 DATA 3,2,1
295 DATA 3,2,1
296 DATA 3,2,1
297 DATA 3,2,1
298 DATA 3,2,1
299 DATA 3,2,1
300 DATA 3,2,1
301 DATA 3,2,1
302 DATA 3,2,1
303 DATA 3,2,1
304 DATA 3,2,1
305 DATA 3,2,1
306 DATA 3,2,1
307 DATA 3,2,1
308 DATA 3,2,1
309 DATA 3,2,1
310 DATA 3,2,1
311 DATA 3,2,1
312 DATA 3,2,1
313 DATA 3,2,1
314 DATA 3,2,1
315 DATA 3,2,1
316 DATA 3,2,1
317 DATA 3,2,1
318 DATA 3,2,1
319 DATA 3,2,1
320 DATA 3,2,1
321 DATA 3,2,1
322 DATA 3,2,1
323 DATA 3,2,1
324 DATA 3,2,1
325 DATA 3,2,1
326 DATA 3,2,1
327 DATA 3,2,1
328 DATA 3,2,1
329 DATA 3,2,1
330 DATA 3,2,1
331 DATA 3,2,1
332 DATA 3,2,1
333 DATA 3,2,1
334 DATA 3,2,1
335 DATA 3,2,1
336 DATA 3,2,1
337 DATA 3,2,1
338 DATA 3,2,1
339 DATA 3,2,1
340 DATA 3,2,1
341 DATA 3,2,1
342 DATA 3,2,1
343 DATA 3,2,1
344 DATA 3,2,1
345 DATA 3,2,1
346 DATA 3,2,1
347 DATA 3,2,1
348 DATA 3,2,1
349 DATA 3,2,1
350 DATA 3,2,1
351 DATA 3,2,1
352 DATA 3,2,1
353 DATA 3,2,1
354 DATA 3,2,1
355 DATA 3,2,1
356 DATA 3,2,1
357 DATA 3,2,1
358 DATA 3,2,1
359 DATA 3,2,1
360 DATA 3,2,1
361 DATA 3,2,1
362 DATA 3,2,1
363 DATA 3,2,1
364 DATA 3,2,1
365 DATA 3,2,1
366 DATA 3,2,1
367 DATA 3,2,1
368 DATA 3,2,1
369 DATA 3,2,1
370 DATA 3,2,1
371 DATA 3,2,1
372 DATA 3,2,1
373 DATA 3,2,1
374 DATA 3,2,1
375 DATA 3,2,1
376 DATA 3,2,1
377 DATA 3,2,1
378 DATA 3,2,1
379 DATA 3,2,1
380 DATA 3,2,1
381 DATA 3,2,1
382 DATA 3,2,1
383 DATA 3,2,1
384 DATA 3,2,1
385 DATA 3,2,1
386 DATA 3,2,1
387 DATA 3,2,1
388 DATA 3,2,1
389 DATA 3,2,1
390 DATA 3,2,1
391 DATA 3,2,1
392 DATA 3,2,1
393 DATA 3,2,1
394 DATA 3,2,1
395 DATA 3,2,1
396 DATA 3,2,1
397 DATA 3,2,1
398 DATA 3,2,1
399 DATA 3,2,1
400 DATA 3,2,1
401 DATA 3,2,1
402 DATA 3,2,1
403 DATA 3,2,1
404 DATA 3,2,1
405 DATA 3,2,1
406 DATA 3,2,1
407 DATA 3,2,1
408 DATA 3,2,1
409 DATA 3,2,1
410 DATA 3,2,1
411 DATA 3,2,1
412 DATA 3,2,1
413 DATA 3,2,1
414 DATA 3,2,1
415 DATA 3,2,1
416 DATA 3,2,1
417 DATA 3,2,1
418 DATA 3,2,1
419 DATA 3,2,1
420 DATA 3,2,1
421 DATA 3,2,1
422 DATA 3,2,1
423 DATA 3,2,1
424 DATA 3,2,1
425 DATA 3,2,1
426 DATA 3,2,1
427 DATA 3,2,1
428 DATA 3,2,1
429 DATA 3,2,1
430 DATA 3,2,1
431 DATA 3,2,1
432 DATA 3,2,1
433 DATA 3,2,1
434 DATA 3,2,1
435 DATA 3,2,1
436 DATA 3,2,1
437 DATA 3,2,1
438 DATA 3,2,1
439 DATA 3,2,1
440 DATA 3,2,1
441 DATA 3,2,1
442 DATA 3,2,1
443 DATA 3,2,1
444 DATA 3,2,1
445 DATA 3,2,1
446 DATA 3,2,1
447 DATA 3,2,1
448 DATA 3,2,1
449 DATA 3,2,1
450 DATA 3,2,1
451 DATA 3,2,1
452 DATA 3,2,1
453 DATA 3,2,1
454 DATA 3,2,1
455 DATA 3,2,1
456 DATA 3,2,1
457 DATA 3,2,1
458 DATA 3,2,1
459 DATA 3,2,1
460 DATA 3,2,1
461 DATA 3,2,1
462 DATA 3,2,1
463 DATA 3,2,1
464 DATA 3,2,1
465 DATA 3,2,1
466 DATA 3,2,1
467 DATA 3,2,1
468 DATA 3,2,1
469 DATA 3,2,1
470 DATA 3,2,1
471 DATA 3,2,1
472 DATA 3,2,1
473 DATA 3,2,1
474 DATA 3,2,1
475 DATA 3,2,1
476 DATA 3,2,1
477 DATA 3,2,1
478 DATA 3,2,1
479 DATA 3,2,1
480 DATA 3,2,1
481 DATA 3,2,1
482 DATA 3,2,1
483 DATA 3,2,1
484 DATA 3,2,1
485 DATA 3,2,1
486 DATA 3,2,1
487 DATA 3,2,1
488 DATA 3,2,1
489 DATA 3,2,1
490 DATA 3,2,1
491 DATA 3,2,1
492 DATA 3,2,1
493 DATA 3,2,1
494 DATA 3,2,1
495 DATA 3,2,1
496 DATA 3,2,1
497 DATA 3,2,1
498 DATA 3,2,1
499 DATA 3,2,1
500 DATA 3,2,1

```

Ovde smo uključili sprajt koji se sastoji od tri vertikalne linije u različitim bojama. Podaci za sprajt sadrže boju 11, boju 10 i boju 01 redom (3=11, 2=10, 1=01).

Po startovanju ovog primera obratite ekran na SHIPT+CLR/HOME, dodajte kursorem do sprajta i otkucajte neki tekst. Kao što vidite, tekst koji se napisa ostaje ispod sprajta. Spustite se sada nekoliko linija niže i otkucajte

POKE \$2275,255

Tekst se pojavio preko sprajta. Registrom \$2275, kao što smo rekli, određujemo prioritet sprajta nad pozadinskom, svaki bit zadužen je za po jedan sprajt. Ova mogućnost veoma se mnogo koristi u igrama (prošle nedelje u našoj, monska zvezda ostaje na dnu. Ptice lete ispred i iza zgrada).

Za kraj priče o sprajtovima dajemo vam interesantan i koristan program koji služi kao pomoć pri definisanju sprajtova. Podeljeno prikazuje listing i startuje ga. Vaš fond bajki komandi biće obogaćen za još jednu komandu:

SPRDEF spr

gde je adr adresa na kojoj se nalazi ili će biti naš sprajt. U našem primeru to je \$25464, odnosno 18320. Znači, ako otkucamo

"SPRDEF 18320

dobit ćemo uvideti naš sprajt sa tri vertikalne pruge, koliko prethodno namo isključivo definisan, i možemo pristupiti editovanju.

Komande su sledeće:
 kursorem biseri - pomeranje strelice
 strelica na levo - guranje tačke
 DEL, SPACE - brisanje tačke
 a = dale levo
 = - dale desno
 g = gore levo
 = - gore desno

F1 - izvođenje sprajta

F2 - uključivanje/isključivanje multicolor moda

F3 - okretanje sprajta po X-osi

F5 - okretanje sprajta po Y-osi

F7 - izlaz u beži

5 REM Listing programa SPRDEF

10 5=0

20 FDR N=0 TO 1179: READ Q: POKE 49152+N,Q

30 5=5+Q: NEXT

40 IF 5 15171? THEN PRINT "7GRESKA U PODACIMA": END

50 PRINT "PODACI PRAVILNO UNESENI"

60 PRINT: PRINT

70 PRINT "OTKUCAJ ZA PROVERU: SPRDEF 4096

80 PRINT: PRINT "AKO SVE RADI DODA ŠNIMI PROGRAM"

90 SYS 49152

99 :

100 DATA 169, 11, 141, 0, 3, 169, 192, 141, 1,

3, 96, 32, 121, 0, 201, 150, 240, 3, 76, 139, 227

101 DATA 32, 115, 0, 32, 138, 173, 32, 247, 103,

165, 20, 141, 254, 207, 133, 251, 165, 21

102 DATA 141, 255, 207, 133, 252, 160, 0, 177,

251, 153, 64, 3, 200, 192, 64, 208, 246, 169

amiga

AMIGA LITERATURA: Mehanik, Atak C, grafika, arhitektura, Bežik, Napred, najbolji izbor! Najveća na ulogu! Tel:034/90-086.

OPILUKA

Vaš gudi sve vrste programi za AMIGU i COMMODORE 64.
- Disketi 3.5" sa velikim i malim
- Otkup i servisiranje opreme
- Hvala oze kvalitete usluga!
011/41-900 i 134-770

Najpovoljniji softver i hardver

amiga

Milodrd Dejan Mil. 2640. b.r. 2
27 Mart 3r 26
Tel: 011 777 202 ili 337 676
PROMO IZDANJE 50
GARANCIJA KVALITETA

AMIGISTI - najkvalitnije igre po najnižim cenama u gradu. Tel. 011/143-481.

GREMLINSOFT AMIGA & COMMODORE 64

AMIGA: Najdono veliki izbor igara u imkanih programima (>2600
dizajni) od najboljih ljudi u ovom na svetu do autorovih hitova
Garancija vrhunske kvalitete, povoljne cene i brza usluga!
Jedino kod nas važe katalog igre - idealan za polaznike
COMMODORE - samo na našem SVE (1992-1993) programima
(>10000), a po vašoj želji nastavak i predložak programima
MILANA RAKIĆA 28, BEOGRAD 011/424-744

ZRENJANIN AmigaSoft!!! Najbolji programi za Amiga. Tel: 023/34-238.

AMIGA - igre i programi, povoljne cene, vrhunska kvaliteta. Andrićevac. Tel:011/512-634.

AMIGA MAGIC Club

*Mi ne prodajemo iluzije
Mi prodajemo magiju*

Viktor & Pavle Farčić
Takorska 1. 11000 Beograd
tel. 011/325-975

GENE MALIH OGLASA

Ako vam bijelo mali oglaš, takli oglaš treba da bude oša otkriva, sa pravo-
jane redne (prekazi) sa i adresi i telefon i nazivom za koji je reklama
(Amiga, C-64, Atari ST, PC i kompatibilni ili Neze).
Uz takli treba priložiti jedan primerak 804 uplatnica (original, ne fotokopij)
uplatnice ne odgovaraju li ime.

Adresa: Svet Komputera, mali oglaš
Mekadruka 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na lični račun broj:

NIP POLITIKA 68001-603-24878

sa nazivom "mali oglaš u Svetu Komputera".

Najveće mogala višna ukupnog oglaš je 3 cm.

GENE OGLASA

do 13 redi.
svaki slovo po 1.
ukupno 1 cm na jednoj strani.
ukupno 1 cm na dva strana.
Protivodnost u dinarima po ceni kao na din platinu (svaki
karakter u slovu mora) i na svakoj strani obratno platinu 13
povrat: Za cene velik oglaš obratno sa din platinu (svaki
-622

VAŽNO! Širina jednekolobnog oglaš je 4,1 cm, a širina dvostranog
-8,2 cm. Širina poljeva i četvrtine strane je 12,4 cm. Svaki oglaš lije sa d-
manje veli od naznačenih liče usvajanje ne odgovaraju, višna: 8 liče.

PRODAJEM

Amiga 500
Monitor
Commodore 1084S

Commodore 64
Disk 1541
Štampač

Tel. 011/150-165

Mixa Software

Najpovoljnije snimanje igara za AMIGU!!!

Milan Tolomirov Pozovite nas!! 11000 Beograd
Kumodruka 99/35 Tel.011/471-964

SMARTY-AMIGA, najjeftiniji pro-
grami u gradu. 100% bez virusa. Tel.
021/367-980.

!!! ZRENJANIN !!!

AMIGA 500 & C-64
Igre, programi, literatura,
saveti, popravka i ostalo.

NAZOVITE NAS:

S.C.S. (023) P.K.S.
84-D-84 ili 34-D-80

NOVO!
Amiga 1200 - 1398 DM
Amiga 606HD - 1298 DM
Amiga 500 - 838 DM
Amiga 2000 - 1199 DM
Garancija 3 meseca!
TEL/FAX: 021/614-631

Proširenje 49 DM

PRODAJEM Atariopla, digitalne
ovrška, Midi interfejs, Povejca. Tel
021/341-913.

Midnight Reflection

r Najnoviji i samo najbolji programi za AMIGU.
r Kvalitet, brzina, profi usluga, 100% bez virusa.
r Gladni prihviti noviteta, katalog, pretpisati.
r Učlanjenjem u klub dobijate mogućnost jefti-
nije nabavke programa !!!

File:khoud,king,sootomnator,Alton,brad,nuz,dl,sa,vo,veliki,za,nae!!
Adr:Podgorička 8/1, 21000 Novi Sad
T:021/369-861(Dejan),021/27-617(Željko)

Amiga software & hardware



COMMODORE JE PRESTAO SA
PROIZVODNOM AMIGE 500.
VASA NOVA PRIJATELJICA JE:



BRŽe
BOLE
JACe

DOPLATE ZA A1200

HARD DISKOVI LP		MEMORIJA 1MB	
SEAGATE 40 MB	150 DM	4 MB	680 DM
W.DIGITAL 40 MB	225 DM	2 MB	500 DM
CONNER 120 MB	1100 DM	1 MB STATIC	380 DM
CONNER 160 MB	1300 DM		
MAT. COPROCESOR		MONITOR	
	500 DM	ACORN MULTISCAN	1300 DM
MEMORIJA 32BIT SMM		COMMODORE 1140	1200 DM
4 MB	300 DM	COMMODORE 12845	700 DM
1 MB	180 DM		

YU CARD POKER!
bolji od automata



GRAFICKE KARTICE
GVP IMPACT VISION
OPAL VISION

AMIGA 4000/040/120HD/6Mb
AMIGA 4000/030/80HD/4Mb
AMIGA 2000/1Mb WB 2.04
AMIGA 600/1Mb

Memorija 1Mb za A600 - 130 DM

DISKETE 3.5" HD NN - 1.1 DM
(popust na vece količine)

HARD DISKOVI ZA A600/1200
MEMORIJA ZA A1200 - 1,2,4Mb
MATEMATICKI KOPROCESOR
ZA AMIGU 1200
MAXIPRINT (za obnovu ribona)
ACTION REPLAY MK III
EXTERNI DISK DRIVE - 200 DM

NOVOSTI MARTA

CHAOS ENGINE (2D 1M),
BODY BLOW 100% (4D 1M),
SUPER FROG (4D 1M),
KILING MASHINE (1D 1M),
WOODY WORLD (2D 1M),
B17 FLYING FORETRESS (3D 1M),
ABANDONED PLACES II (3D 1M),
DESERT STRIKE (3D 1M),
CHUCK ROCK II (2D 1M)

AMIGA 1200/4000

SCALA MM202 (AGA)
IMAGE MASTER V9.50 (AGA)
IMAGEFX V1.01 (AGA)
MORPH PLUS V1.2 (AGA)

ZBOG VELIKOG INTERESOVANJA
i dalje

NAJJEFTINIJE SNIMANJE IGARA

PROGRAME SNIMAMO NA SONY DISKETAMA PO CENI NO NAME !!!



011-154-836

D.Vukasovića 82/29
11077 Novi Beograd

SKOLA PROGRAMIRANJA
LITERATURA RAZNA
TEL. 011 - 158 - 640

SKOPJE 091-206-815

K
O
N
K
K

Amiga

Kupujem Amiga 500 i Commodore 64. Tel. 695-742

ASTROSOFT AMIGA Programi
Stari i Najnoviji
100% Bez Virus
Povoljne Cene !!!
Moguća Pretplata
Besplatan Katalog

V. Maslešić 118, 21000 N. Sad
021/314-994

AMIG 300/2000, HD- 10Mb do
640 RAM-a, HD-20 Mb do 32Mb, modu-
lacion, osvećen. Tel. 034/50-096.

POVOLJNO prodajem Amiga 1200, 2
MB RAM-a, kontroler, KP modulator
Tel. 159-234.

GOLD AMIGA CLUB
USLUŽNI PROGRAMI
SA UPUTSTVOM
TEL. 018-717-605, GORAN

Najnoviji programi
na vaskim ili našim
disketama
011/138-209



OMEGA  **SOFT**
Veliki izbor programa za AMIGU!
Jate Prodanovića 31 **011/762-119**

REAL TIME Software

Dobračina 62
11000 Beograd

telefon: 011 / 185 - 600

A M I G A

M & S Soft

- Veliki izbor programa
- Snimanje sa verifikacijom na Vašim ili našim disketama
- Kvalitetna i brza usluga
- POPUST 10+1
- Tražite besplatan katalog

Miša Nikolajević
III Bulevar 130 / 193
11070 Novi Beograd

DISKETE
NAJPOVOLJNIJE CENE
3.5DD i 3.5HD

011 / 146-744

TELEFON U
SKOPJU 091/258-803

Computer

Dream

Vam predstavlja

COMPUTER DREAM
se nalazi u Nemanjinoj 4
(200 m od Zelenačke starije)
Radno vreme:
radnim danima 8 - 20 h,
subotom 8 - 15 h



Amiga 1200, 500, 500+, 600, 600HD

Radni sistem. Ugrađeni je disk-jediniča 3.5".
Moguća je priključnosta TV. Garancija 6 meseci



ŠTAMPAČI
EPSON

LX-400
LQ-200
LQ-450

DODATNA OPREMA
ZA AMIGU

- MONITOR 1084S
- DISK DRIVE
- MEMORIJA 512 KB
- ISPRAVLAČ
- TV MODULATOR
- MIS
- CENTRONICS KABL
- PODLOGA ZA MIŠA
- KUTIJA ZA 80 DISKETA 3.5"

VEZNI PORT AMIGA

omogućava te-
le-vešni priključe-
nje mikrodžojstika
za Amigu. Kablov 1.3 m.
Garancija 6 meseci.



SKAFT KABL
TV - AMIGA



QUICK SHOT II
sa 2.0m kablom i
pucanjem



QUICK JOY II
sa 2.0m kablom i
pucanjem



QUICK GUN
sa
mikropridašima



COMPETITION PRO
sa
mikropridašima



BLUE STAR
sa mikropridašima,
automat. pucanjem
i isprebijanjem



COMMODORE 64 II

Magazinski i kabl. radni sistem. Igrači na periferiju.
Pribor za i 1 i mnogim Beogradskim računarskim sudovima.
Garancija 6 meseci



KASETOFON
IZ
COMMODORE 64/128

DISK DRIVE
1541 II
IZ
COMMODORE 64/128



DISKETE: 5.25 DSDD sa kablom, BASF
5.25 DSDD sa kablom, Ezcom BASF
3.5 DSDD sa kablom, SPC, BASF
3.5 DSDD sa kablom, SPC, TDK

NOVO!
Otkup polovnih i prodaja
različitih računara
ZAMENA STARO ZA NOVO

DODATNA OPREMA ZA
COMMODORE 64/128

EPROM MODULI

upotrebljavaju se sa svim klijentima i ve programima.
Jednokratna priključnosta. Garancija 6 meseci



- MODUL 2
Duplikator, Turbo 250, disk i kasetni, Copy 250,
Za izvođenje glave kasetne
- MODUL 3
Simon i Isaac, Turbo 250, Beograd (glavica kasetna)
- MODUL 4
Turbo 250 (glavica redžijala), Turbo 250, Monitor 48102

MODUL 1
Turbo 250, Turbo 2000,
Beograd (glavica kasetna)

FINAL CARTRIDGE III
najbolji modul za C-64



RAZDELNIK
dvostruko isprebijanje
8 razlika redžija, glava i kaset



UDRUŽIVAČ
za odabir u svim vešću
C-64 - TV antena



ISPRAVLAČI
za Centronics 64
1500 i 1201 I

- RESET TASTER
- CENTRONICS KABL ZA C-64/128
- CENTRONICS PROGRAM
- MONITORSKI KABL ZA C-64
- MONITORSKI KABL ZA C-128 40/80 kol.
- KABL TV - C-64/128
- MIS ZA C-64
- KUTIJA ZA 100 DISKETA 5.25"
- SENZORSKI DŽOJSTIK

Computer
Dream

Nemanjina 4, 11000 Beograd, tel. 011/641-155/528 i 156-445

AMIGA · AMIGA · AMIGA

ARTUR SOFT vam predloži misli na vas, i ovog meseca. Iznajmljivati nove i piratske programe. Vi možete naći veoma stare programe po vrlo povoljnim cenama. I možete posedovati najnovije programe koje možete naći samo na tržištu. Za katalog i sve ostale informacije posavite nam pišite sa adresom:

ARTUR SOFT

hitovi koje ste propustili...0.25 DM
legende i ostale igre...0.75 DM
najnoviji programi...5 DM
uslužni programi...2 DM

NOVO !! NOVO !! NOVO !! NOVO !!
· KATALOG DOBJATE SA
· PRAVOM PORUČNOM

011/237-11-01



011/237-11-01

ARTIKO NEBOJSA-VOJVODA BTERE 251-11000 BEOGRAD

commodore & spectrum

VLASTA M. SOFT

Najbolje stvari i najnovije igre sa
bazom i diskovima, poseljenim na
kompjutera na COMMODORE 64/128.
Katalog besplatno. 11280 Zemun,
GABRILOVIĆA 4/28, 011/184-834.

POŠTANJAM i odgovarajućim kopirama
i odgovore COMMODORE 64,
diskove, kasete, diskete i ostalo.

Prodajem kasete i dva disketa

COMMODORE 16, 128, plus 4: 1000
programa i besplatno katalog, poklon.
Jugoslav Meksicovic, 11321
Ljubovica, Tel: 086/79-188.

Prodajem Commodore 64, kasete, joystick, kablovi,
igrice, literatura (skoro nov), 250 DEM. Tel. 011/188-055

PIRAT SPECTRUMOVCI PIRAT
NO1 011-8121-208 NO1

PAZ OYAMO i PCS Vasa ova najbolje
i najbrže kasete i diskete pro-
grame. Zanimski komplet 3 DEM, kit
komplet 3.5 DEM. Tel: 647-318 (An-
drija) i 481-820 (Mila).

BETY - Soft animira igre za
Commodore 64 na valirni i našim
kasetama. Tel. 011/722-833

PRODAJEM Spectrum 48 K, pilica,
ostavke, nov kasete, programi.
Tel. 011/81-21-208

SPEKTRUMOVCI Programi, igre,
opustela, hitovi, defaili. Katalog
besplatno. Tel. 016/320-036.

INTERCOMP

tel.(035) 224-107, (011) 467-836

software
&
hardware

Commodore

AMIGA 1200

1300 DM

9-17 h

BUMERANG SOFT

COMMODORE 64/128



Vam mi
društvo
kvalite
svak odvojeno
niske cene i pogost

CENA SHKAPNE KASETE 2.5 DEM
CENA SHKAPNE KASETE I DISK
NA KEDU KODNOU 20001-20002

NOVE:

TOKI - STREET FIGHTER 2
UGH - INOT IV, FIRST
SAMURAY, HOOK, WWF 2
DANANZA BROS, ELVIRA 2
ENFORCER, LETHAL WEAPON,
CRAZY CARS 3, SLICKS, E.T.
RUGBY, CREATURE 1 i 2,
ROBOCDP 3, JAMES FOND 2,
POKERI JOLY CARD 1,2,3,4
(GEMBLWANJE),
STARE:

SLIFE, PHATES, JARIGAN 1 i 2,
TIZIK, GOLDEN BALL STREET ENHER,
BROKACI, TORNATOR, TEST BRAC

SVA OBAVEŠTENJA I PORUČIBNE PRIMAMO NA TEL. 011/822-3748
KODNO VREME: od 19.23 h

SVE OSTALE IGRE MOŽETE NAĆI U NAŠEM MEDIJATIM DŠU
KOD SALJENO UZ PRVI PORUČIBNI!

Allo - Allo

COMMODORE 64/128

Allo - Allo

I DALJE SNIMAMO KOMPLETE BESPLATNO
(plaćate samo vrednost kasete)

HALA PIONIR

Kompletnu ponudu od **KASETA** do **DISKETA**, možete naći u kompjuterskom klubu Allo-Allo u Hali Pionir (kod parkinga C ispod bitijar kluba). Kasete snimljene na profi nivou možete da preuzmete **ODMAH**.


KASETNI KOMPLETI ZA C-64/128

SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	POMORSKE BITKE + GUSARSKÉ BITKE	BORBE SA MACEVIMA + GLADIJATORI	PUSTOLOVINE + AVANTURISTIČKI
SAM SVOJ MAJSTOR + GAME MAKERI	AVIJACIJA + PUČACKI 1	PLATFORMA + LAVIRINTI	HOROSKOP + BIORITAM
NAJ C-64 + NAJPRODAVANJE IGRE 1	NAJ C-64 + NAJPRODAVANJE IGRE 2	STRATESKI + ČUVENE VOJSKOVODE	BOKS + ULIČNE TUČE
NINJA KORNJACE + NAJLEPSA GRAFIKA	MIX No 1 + NAJTRAŽENIJE IGRE 1	MIX No 2 + NAJTRAŽENIJE IGRE 2	DETEKTIVSKI + JAMES BOND
IGRE BEZ GRANICA	GAME TOP 25 <small>SVE IGRE SA GAME TOP 25 KOJE SU URADILE ZA C-64 (KASETNE VERZIJE), SPISAK IMATE U OČIM BRUJU.</small>	SUER HITOVI '92. <small>CREATURES II, TERMINATOR II, P. P. HAMMER, OFI WARRIOR II, VIRUS LEM-NA I, PIV I, FIGHT, FITE FIGHTER...</small>	TENIS + GOLF
LAS VEGAS + MONTE KARLO	NAJBOLJE IGRE '92. <small>ROGUEKOP I, SHODKAN, BUSREI, PLAY OFF, NERLY '92, DVL IN GOD, CLIK - CLIK, BUBB'S BROTHERS, WOODY</small>	JOLY CARD + IGRE SA KARTAMA <small>JOLY CARD (sa dodatnim) POKER, PREFERRANS, BRIDZ, AJNC, PASIJANS, 46 IGARA</small>	LOGIČKI + MISAONI
MENADŽERSKI + BIZNIS	SPORT 1 + 2	AKCIONI + SPECIJALCI	NBA + KOSARKA
BORILAČKI + KARATE	NINJA + KUNG-FU	CRJANI + ŽIVOTINJSKO CARSTVO	DUEL + DVOBOJ
ENGLJSKI + NEMAČKI	SVEMIR + ZVEZDANI RATOVI	SIMULACIJE + VAZDUŠNE BITKE	RATNI + KOMANDOSI
IGRE SA AUTOMATA + LUNA PARK	LIKOVI IZ STRIPOVA + ZVEZDE IZ FILMOVA	MEGA KORISNIČKI 1 + 2	GRAFIČKI + MUZIČKI
HORROR + STRAVA I UŽAS	FLIPERI + BILIJAR	HIT 137 <small>SUCKS, DRAGON HUNTER, COOL CARS, TWINS, TURBIZ, BOMANZA BRIG, RAMPART, SM-10 DUEL, UGLI...</small>	HELIKOPTERI + PUČACKI 2
MUNDIJAL + FUDBAL	DRUŠTVENI + IGRE ZA PORODICU	EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE
AUTO MOTO + FORMULA 1			SUPER HIT 138 <small>STREET FIGHTER II, TORO, CRAZY CARS II, WESTBILT- MANJA II, I FEMININE PV, KAPETAN KUKA (HOOK)...</small>

DISKETNE IGRE ZA C-64/128

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA

 SVE SNIMAMO SA VERIFIKACIJOM

 DAJEMO GARANCIJU NA USLUGE

MAXIMALNA USLUGA - MINIMALNE CENE

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čaril Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

Beosoft Commodore 64/128



Beosoft je firma sa prodaju programa na Commodore osnovana 1989. Do sada nam je poverenje poklonilo preko 15.000 članova iz cele Jugoslavije. Za kvalitetnu uslugu i fer odnos prema kupcima proglašeni smo 1991. godine po akciji časopisa "Svet kompjutera" za najbolje prodavce programa. Posledujemo preko 5.000 programa. Svi programi prolaze kroz dvostruku kontrolu kvaliteta snimka. Ovo je dan iz naše ponude. Posetite i Vi naš član.

- ✦ Akcioni + borbe sa maševima
- ✦ Auto moto trke + formula 1
- ✦ Letnja + zimski olimpijada
- ✦ Avanturistički + vanzemaljski
- ✦ Borilačke + karate
- ✦ Četiri filmovi + likovi iz stripova
- ✦ Detektijski + policijski
- ✦ Društvene + igre za celu porodicu
- ✦ Luna park + igre sa automata
- ✦ Filmski hitovi + TV serije
- ✦ Filmski hitovi 2 + Hollywood
- ✦ Fudbal + mundijal
- ✦ Horor + strava i užas
- ✦ Hitovi sa Amige + izoolinjsko carstvo
- ✦ Igre bez granice + izobrnjaci
- ✦ Igre sa top lista + najprodavanije
- ✦ James Bond + nindže
- ✦ Kofarka + sportovi na vodi
- ✦ Besmrtne + legende
- ✦ Avanture + pustolovine
- ✦ Dual + doboji
- ✦ Najbolje igre 1988
- ✦ Najbolje igre 1989
- ✦ Najbolje igre 1992
- ✦ Najbolje igre 1991
- ✦ Najbolje igre za Commodore 64
- ✦ Platforme + lavirinti
- ✦ Početnički komplet + najlakše igre
- ✦ Dorno + erotski
- ✦ Dvački + tenkovski
- ✦ Ratni + Air Force
- ✦ Simulacije letenja + sovietski brod
- ✦ Sportski + timski
- ✦ Sovjetski + zvezdani ratovi
- ✦ Teke motora + kamioni i kartinzi
- ✦ Početni šah + profesionalni šah
- ✦ Dimske čarolije + igre na megu
- ✦ Univerzalni + svet igara
- ✦ Menadžerski + koiz
- ✦ Western + dolti zapad
- ✦ Logičko + misaone
- ✦ Strategije + stedni vek
- ✦ Grafički + muzički
- ✦ Usluzni + tekst procesori
- ✦ Programski jezici + mašinar
- ✦ Engleski + francuski + nemacki + mat.

Copyright © Beosoft - a delo prava Beosoft 1992

Najbolje igre 1992 - TOM CUE
POLICE, NAKED GUNS, FINAL FIGHT, ROAD RUNNER,
P.O. IN THE SKY, GUNN, GROSS IT

Hit 64 - SLACK PARTY, BUBBLE GUTS,
KANGAROO, C.O. STEPPERS, BATTLE COMMAND, PP
RAMBO, STARS WARS, ALAN SHERM

Hit 67 - JAMES BOND 5, BUBBLEBALL PLAY
THE CRAYON SHIPPI, SHINY DUST, LOCKDOWN,
APT HUNTER, THE PEOPLE

Hit 61 - FINAL FIGHT, THUNDER & THUNDER
JAVEL, WREATH APD, ONE WARE, BLY HOY, TURBO
CUBIC, RUBBY TIC, TRIN JOKIN

Hit 65 - HYPER, ROBOCOP II, BIV WARE,
SHOCK UNIT, MUDON HORN, IN FOGAR, BIG ROBOT, CDE
TAR, MISTEL, SIFTER, ULTA, POLICE

Hit 68 - CRIMINALS & GAINERS II,
WOODRILL, BRICK CALABRE, CHUCK NOLA, WE
WARD & WINDING, GOLDEN PALMAM

Hit 63 - I MUSTY WILIA & TURBO RACER,
SYLAN SOU, SLEEP WALKER, THE SPECTRAL DOUBT,
BROOKER, WIPY WRESTLARMKA

Hit 66 - W. GAMES '82, HELL HERO, W. H.
ROCKETS, MUDON ANLA PABER, CUE, CAR, WACKY
RACER, CIGARET, EMPUS, ALAN WORLD

Hit 69 - MAGIC HOUSE, ROBOCOP II,
FRAN MONTANA, ESCAPE FROM MAINE, G
SACCOMANDETTI, SHAGGY OUT WEDNES

Svaka kaseta sadrži turbo 250. program sa Melovnje glave, brojač, uputstvo za rukovanje i uživanje i katalog. Svaka kaseta prolazi kroz dvostruku kontrolu kvaliteta snimka. Rok isporuke je 24 sata. Garnicija za sve naše usluge je godinu dana. Neimamo na original SONY HF-60 kasetama. Cena jednog kompleta sa SONY kasetom iznosi 5 DRM (dinarska protivrednost po crnom kursu). PTT troškove snosi kupac. Radno vreme od 08 do 21h svakog dana.

Beosoft, poštanski fax 25, 11050 Beograd 22
011/421-355 i 011/429-848



PC

IGRE

PLAYER'S WORLD Software
prodaje igre za pc xt-at-386
... i to radi najbolje !!!

015/24-868

Radici Sandi 2. J. Spanca 59 15000 Sabac

NOVOI
D'LE
PC

PROGRAAMI
IGRE

011/628-495

**ASTERIX
SOFT**

Najnoviji programi i igre
za IBM PC XT/AT

011/101-728 i 011/101-854
Filis Utkalac 14, 11080 Zemun

BeLo 415
412

1. SISTEMI - Svega do
svoje konfiguracije
2. STAMPACI - Matricni
Laserki - EPSON, STAR
BROTHERS, FUJITSU.
3. SERVIS sistema -
monitora, stampaca...
4. Kompletna ponuda
SOFTUERA, originalni
i kopije. (Poslouni i
horisnički i igra)
5. Izrada i prodaja
POSLOJNOG SOFTUERA
6. Sofen je poslounih
knjiga.

SAUET - IZVOLJTEVAJTE!

PC - programi, igre, sajtovi,je,
knjige, "Elektron Software" - Milos
Kocic, Joleva bb, 11064 J. Leleka

PCXT/AT/386

igre.

Ne gubite vreme - krite kod najboljih!

Atelapost Ivan, Demotivica 2, 11000 Beograd, 011/ 656-727

Together in Electric Dream

- Najbolji programi i igre, 100% virusi kisel
- Viskratna shtirumna za igra, snaprasna storisat
- Izrada programa po narudbi, akai vanje (astrograf)
- Defekcija i opravka računera, naprarenja ribonal
Udruženika za da vam budemo bliži - iskoristite to!
Obratite se na najboljem mjestu: 11064 Beograd u tim katalozi:

Genex Beograd,
Cvetkova 17
24000 BUKARICA
Tel: 026-21-822

Genex Beograd,
Petar Jovanovic Bata 471,
11000 KUPUSKI LAG,
Tel: 011-781-228

Genex Beograd,
Zvezdara 12
11000 Zvezdara,
Tel: 011-261-327



ADAGOM

384 disketa 5,25" MD-2HD	35,-
384 disketa 1,25" FD-2HD	35,-
386pcap EPSON LX-400, 9 pin, A4	480,-
386pcap EPSON FX-1000, 9 pin, A3	1300,-
386pcap EPSON LQ-8070, 24 pin, A3	1340,-
386pcap EPSON LQ-570, 24 pin, A4	900,-
386pcap HP HP sa tonerom	950,-
386pcap HP IV sa tonerom	2000,-
386pcap HP sa tonerom	3100,-
386pcap HP sa tonerom	15,-
386pcap HP sa tonerom	200,-
386pcap HP sa tonerom	20,-
386pcap HP sa tonerom	60,-
386pcap HP sa tonerom	70,-
386pcap HP sa tonerom	300,-
386pcap HP sa tonerom	150,-
386pcap HP sa tonerom	10,-
386pcap HP sa tonerom	300,-
386pcap HP sa tonerom	40,-
386pcap HP sa tonerom	700,-
386pcap HP sa tonerom	400,-
386pcap HP sa tonerom	900,-
386pcap HP sa tonerom	150,-
386pcap HP sa tonerom	200,-
386pcap HP sa tonerom	250,-
386pcap HP sa tonerom	300,-
386pcap HP sa tonerom	160,-
386pcap HP sa tonerom	180,-

STANDARD ZA KONTERA RACUR

DOPUNA ZA

386 sx / 33 MHz	2 MB	1,490
386 / 40 MHz	4 MB	1,790
486 / 33 MHz	4 MB	2,450
486 / 50 MHz	4 MB	2,920
486 / 50 MHz EISA	4 MB	3,450
- tvrdi disk MAXTOR 80 MB 17 ms	1 MB memory SIMM/SIPP	75,-
- tvrdi disk PANASONIC 5 1/4"	TRIDENT SVGA 8900 1 MB	50,-
- kombinovani kontroler (2S, 2P, 1G)	OAK 087 1 MB	50,-
- SVGA monohromatski monitor	TESENG ET4000 VESA 1 MB	50,-
- TRIDENT 9000	TESENG ET4000 enhanced 32k boja	250,-
- Mini TOWER	S3 windows akcelerator	390,-
- tastatura 101 taster	ATI ULTRA sa koprocesorom i ritrom	650,-
	floppy disk 5 1/4" 1 44 MB	130,-
	tvrdi disk MAXTOR 120 MB 16 ms	180,-
	tvrdi disk CONNER 170 MB 16 ms	150,-
	tvrdi disk MAXTOR 210 MB 13 ms	350,-
	tvrdi disk QUANTUM 250 MB 13 ms	400,-
	tvrdi disk QUANTUM 550 MB 13 ms	1550,-
	GALAXY IDE cache controller	400,-
	mini TOWER 200 W	50,-
	slim line	70,-
	color monitor TOPPLY 1024x768	450,-
	PHILIPS BRILLIANCE TCM3209	600,-

550,-
BESPREKIDNO
NAPAJANJE
UPS
850 VA



Tel: 629-233

Fax: 629-672

BEOGRAD, Čika Ljubina 12

PRO
MISOR

NAJNIZE CENE

386 SX/33MHz/2MB

1820 Dm

386 DX/40MHz/4MB

sa 128k cache

2080 Dm

486 DX/33MHz/4MB

sa 256k cache

2800 Dm

sve konfiguracije sadrže:

color SVGA monitor

512k SVGA OAK 77

MINI Tower/display

5.25" Floppy

130MB 12ms Seagate

Fast 60ns RAM

Tastatura AT101

Super i/o kontroler sa in-

ternim baferom 7k

2 serijska, 1 paralelni

i game port

011/615-980

CARL LUIS
Dune 2

Ultima Underworld 2

**Street
fighter 2**

Floor 18

Links Pro 386
Utopia

FORMULA ONE

GRAND PRIX

Sherlock Holmes

SUMMONING

Narko Police

Rex Nebular

SimLife

Curse of Enchantia

POPULOUS 2

Battle Chess 4000

Allone in the Dark

КГБ, XWing

Harrier Jump Jet

Task Force 1942

The Dagger

Of Amon Ra

Kompletan softver za

Vaš PC

LEKIĆ BILJANA ILI ZORAN

VESELINA MASLEŠE 22 a, Zemun

tel: 615-980

RAZNO

RIBONI ⇄ LASER KASETE ⇄ RECIKLAŽA
"BOLECO" N. BGD, SREM, ODREDA 14/20
TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557

Atari ST
igre i aplikacijski programi
☎ 011 / 466 - 895

Rolling Games Soft
Programi & Igre
Dorđe 011/697-419

PRODAJEM ekrane za Atari, 2MB, originalne podrške do 8MB, 200 DEM.
Tel. 011/883-748

SERVIS ZA KOMPUTERE I OPREMU. TEL/FAX 021/614-631

KOMPUTEROM do zaslona, bez
ovoga poslom u stanu. Tražite besplatne
projekte... Klub poslovnih kom-
pjutera. Tel. 021/397-743.

AMSTRAD 464/664/6128
Igre i Programi
☎ 023/66-013

PRODAJEM delove za dizetjke
(palete): zvezdice (svakokvalitetne sa
izlozima, laka zamena), mikropro-
jektile, mehanizacija, kabljevi...
Tel:019/32-726.

SIMULACIJE letanja, auto-moto, sportski,
crkveni, knjižni i drugi kompjuter sa
CPC 484, rok isporuke 24 h, ispisivanje
besplatno. 019/23-287 Zvezca

ATARI ST/e/TT/FALCON
KOMPJUTER I OBLASTI POMOĆI
KUPUJEM I PRODAJEM SVAKOVRSTNIH
PERIFERIJAMA ZA ATARI I FALCON
KUPUJEM I PRODAJEM SVAKOVRSTNIH
DISKOVANJE I OBLASTI
☎ 011/670-033

NAJPOVOLJNIJI Najveći izbor
programa za Atari ST/STX/TT, 100% bez
ovisa. Poput prodavca trgovcičkog
mala (od 1-20 maja) "platiš 10- dobijaš
14 igrica". Dostava svih formata. Tel.
011/191-730.

PRODAJEM Spectrum 48 K, pešice,
zvezdice, sav kasetofoni, programe.
Tel. 011/81-21-208

AMSTRADOVCI Igre, programi za
kasete 3", 5 1/4". Prodajno 37 dakota.
Tel. 011/198-184 ili 011/604-
833.

I.C.S. - ATARI ST/e/TT
UVEK NAJNOVIJE!!!

Mitrović Miloš & Dušan
Braće Jerković 123
11040 Beograd
011/463-741



OCTOPUS
Jakovlje Branko
Sinske Stankovića 16/2
11030 Beograd
011/32-170

➔ **KUPUJEM** ➔
Commodore 64
111
Amiga 500
sa opremom
➔ Tel. 011/250-105 ➔

IZLOG

Sve što ste želeli da znate o Calamusu
a niste imali koga da pitate

Izdavač „OCTOPUS“, Beograd

Bilo je za nekoliko dana čimno, kao i mnogo puta do sada, dobiti e-mail fotokopiju zanimljive respektabilne listova sa samo autoru znanim sadržajem provoda koji bude niti i stikaže sa inteligencijom, Modurno, odnase sa poručenjem sastavom je knjiga 115 formata, ukorabena tako da vam listovi neće upadati ni po sebi desetak stranica i, uspešno, dobiti opremljena.

Odmah se vidi da je autor vrlo veliki trud oko tipografskog rešenja knjige i veoma je približio Data Beckerovom bogatom ilustrativnom rešenju. Sve slike i slike su odasle presuete, ali tu su stiče bitno na kvalitet jer je skenirano u 300 tpi i štampano na HP laser-skrom štampanju.

Priručnik se odnosi na Calamus 1.08N, ali će dobro doći i kao uvod u neku od novijih i

novijih knjiga. Cela knjiga kompletno je ospremljena u jednom Calamusu i najbolji je primer njegovih mogućnosti, koje deluje da izdavača tek štampanjem na lasersku (300/600 tpi), ili još bolje na fotokopirivačkom je dizajnerima. Iga Linotype 2000 ili Linotype 300 (2540 tpi).

Knjiga je namenjena prvenstveno početnicima koji će tu saći sve, od stvaranja Calamusa pa do preloma knjige i urade specijalnih efekata korišćenja u struktivnom oglašavanju. Posebno je zanimljivo to što je svaka strana prikazana i posebno objašnjena njena upotreba i sadržaj. Nista nije prepričano, pa će i iskustveni korisnici naći interesantne detalje.

Materija je tematski podeljena u 11 poglavlja koja obuhvataju sve što vam može interes-



svesti u radu u Calamusu, a kao poslastica, dođe pogledajte u radu sa font editorom, programom Outline Art, i sprak fontova koje je radila kompanija firma DNC.

Sve u svemu, ako se izuzmu dodatne greške pri prevođenju i prelomu, knjiga je odlična otvoruosa u odnosu na ostale sličnog tipa. Iako je u međuvremenu Calamus nešto

unapređen u S i SL verziji, a tu je i potrebna nova Dizlo, biće vam jako ležalo ako prve stepenice preokobite u ova knjiga. Trebaće vam vremena da se ne naviknete na pomalo nezadovoljavajuću terminologiju, ali i pored tih manjih propusta knjiga toplo preporučujemo svima koji sa Calamusom žele da urade nešto više nego sa prethodnim izdanjem.

Željko AVRAMOVIĆ

Vetrovi promena

Osim promene koncepcije BBS-a, promenili smo i modem. Supra FAX Modem 14900 bio je predviđen da se trajno instalira na BBS-u, ali moda neće biti tako; pročitajte našu

Vila Alexander SWANWICK

Proteklih meseci dosta smo razmišljali o koncepciji našeg BBS-a. BBS Politika bio je zamišljen kao veoma uspešno rešenje za distribuciju našeg časopisa Na Zalog, čitajući koji se stajali na sam početku svoj tekst, ali da stigne u kontakt sa nama te stigne uspešno zbog ovih drugih koncepta koji su provodili vreme na BBS-u u nametnutoj programi. Naši koncepti su, takođe, slabi i usmisljeni dosta dugotrajno (najbolje GIF-ovi), kao i kompjuterski (ne, najbolje "samozajg" kvaliteta.

Da li nam BBS treba na dovoljno? Takva koncepcija bi mogla i dolaziti u obzir na BBS radi na više kvalitativnih telefonskih linija. Tada bismo mogli biti i na komercijalnom BBS-u (ovo je pretpostavka). Pošto situacija nije takva, a čak smo najbrže kompjuterski list u zemlji, ova dva dodatna sredstva za prikupljanje prihoda ostavljamo za neka lepša vremena.

Uklanjanje stika i bespoželjni programi, usmenom mešaju i konfiriraju, stvari smo BBS potpuno u skladu sa našim konceptima. Otkrili su i druge stvari, kao i uspešno rešenje specijalnih uslova koji se bili od koristi našim članovima. U skladu sa našim našim veoma uspešno u ovom pogledu.

Supra FAX Modem 14900

Zadovoljstvo je imati brzi modem. U to smo se najviše uvredili poslednje godine kada smo na US Robotics modemu. Na taj način, taj modem je kod nas bio samo na testiranju i mislili smo da ga vratimo. Bilo nam u prethodnoj prilici da smo stari Supra Modem 14900 Plus sa MNP5 i V42bis korekcijama koje omogućavaju noviji modemu iste firme, Supra FAX modemu brzine 144 Kbps

Za razliku od US Robotics, ovaj modem je najbrži dizajniran, isprobanih kao i Supra 14900. Prvo što smo primetili jeste duplje sečenje od malih sečenja svetlećih dioda, koje zajedno sa tri vrhunske detaljno informisane konstante o trenutnom aktiviranju modema. Ovakvo "brzo" mnogo je informativnija od Courier modema, tako da smo u svakom trenutku imali sa kojim je brzini modem, koji protokli koristi i da li je uključena je korekcija grešaka.

Modem podržava CCITT V.22bis protokol, koji je razlika od "običnog" V.22 protokola, koristi modemu kao komercijalnom na brzinama od 12 Kbps i 14900 bps. U modemu je ugrađen, sada već standardni, V.42bis protokol, a takođe i MNP5.

"Neposlušni" modem

Kada smo sa Supra Plus modemu pokušali da postavimo neki drugi BBS pojavio se još jedan problem - kako pravilno instalirati modem. Naime, modemu nije nikako bilo da uspostavi vezu sa BBS-ovima na 2400 bps. Mislili smo da je standardna AT & P komanda koja postavlja modem na fabrički postavljene vrednosti dovoljna za pravilno uspostavljanje modemu, stigao "uljudi i vođ" ovde nije bio primenljiv.

Problem je prouzročio hardwiring (stabiliziranje) priključak uspostavljanja vize, kada modem sa većim brzinom treba da se spaja ovaj brzini na maksimalnu brzinu modemu kojeg smo (to je u ovom slučaju 2400 bps). Kada smo zadali komandu N8 koji trinao ovakvo uspostavljanje hardwiring vize ali kada nije moglo da se uspostavi. Ostali smo u nedoumici da

li je problem u čitavoj seriji modema, ili samo u primerku kojeg smo mi dobili.

U međuvremenu, mislili smo da pokušamo da "postavimo" modem. Prvo smo pokušali da postavimo odgovarajući instalacioni string Program Procram Plus for Windows ima priliku biti instalacioni string za razne vrste modema, ali nam to nije bilo od pomoći (string koji smo tako nadjeli bio je istovetan sa onim koji smo samo "iskomunicirali"). Ipak smo uspešno rešili da ukinemo u registar 537 ugisli smo maksimalnu brzinu koju želimo da smo modemu (broj 9 za 2400 bps) i zadali zadali komandu N1 koji modemu uspostavlja da ne pokušava da koristi svoj "pametni" način prepoznavanja maksimalne brzine, već da koristi vrednost iz registra 537. Naravno, kada smo vezu sa BBS na 9600 bps, moramo postaviti da podnesimo registar.

On nas kamenom, mi njega...

Ukoliko je ovo otkrivenije - instaliranje modema na BBS-u. Na sreću, nije bilo poteškoća problema. Modemu se lako odzivno i prepoznava brzina.

Supra FAX 14900, za razliku od Supra 14400 i US Courier, drugačije daje modemu i uspostavljanje vize. Modemu najviše daju uspešno paruka. CONNECT brzina/protokli (za korekciju grešaka i kompresiju podataka, ako ga ima) Konstruktivni ovaj modemu napravi su da se paruka bude u tu ređa. CONNECT paruka se odnosi na brzini DTE-a (najveći kompjuter šalje podatke modemu), PROTOCOL na vrstu protokola, i CARRIER na

svakom brzini uspostavljanje vize između modema.

BBS program na podršku svakom trenutku paruka, već ovi standardni u jednom ređu, gdje se može brzo nalazi sufiks za protokli (ARQ ili FRIL). Da smo zadali postavili način uspostavljanja, ne bismo znali na kojoj je brzini komandni ulazi na BBS. Kod svakog bi stajalo da je vize na 19200 bps-a (to je DTE brzina koju smo fiksirali kod modema).

Imenovan W komanda koja je odgovorena na taj način prikazivanja mogli smo dobiti brzini paruka u kojoj bi prvo poslali CARRIER i stvarna brzina kojim je komandni vize, ali bismo tako morali da namerno CONNECT paruka BBS-u i CARRIER, što i nije tako strahovito, ali opet ne bismo imali informaciju da li je komandni koristi ili ne koristeći grešaka.

Pošto nam je bilo stalo da "začikamo" po 5 registrima modemu, uspešno smo da konfiguriramo CONNECT paruka tako da bude standardna. Za to je odgovorno 596 registar - "paruka" i "gledanje" brzina u njemu aktiviraju se ili isključuju neke opreme. Sadržaj "upajenti" bitova dobija se izlazi koji koji se upali u registar.

Osim problema sa CONNECT parukama, primetili smo da se javljaju i problemi sa (ne)uspostavljanjem MNP vize sa korisnicima. Pošto se taj problem ne javlja svak, mislili smo da otkrijemo njegov uzrok (u jedan je sigurno krivnja na telefonskoj liniji). Takođe, uslovljeni smo da modemu većinu naših uspostavljanja vize sa korisnicima koji koriste softverski MNP uslovljeni u programu MTE (ovo uslovljenost, na sreću, u MTE-u može da se isključuje ako su problemi pojedini).

I/O PORT

vidna na video, takav jedan komplet u Commodore (u Minihoru) košta 23 DEM, a nalazi se i kod nas po kompozitima. VIDEO OUT na modulatoru povezan sa VIDEO IN na radetu, a na AUDIO IN dovodi signal sa Amigovim daskom i bezov košala (RAM) smešta radetaru i modulatoru isključivo iz modulatora u uključuje u mikrodret.

3. Na programu naših TV starijih (posebno na MS+) možda će biti dosta emulacija (reklama, špica...) koje su redine baš sa pomoć Amiga, a odlični koji se sa to koristi stvarno je raznovrsna. Koji odlični deli u koristan znanja iz oblasti od konfiguracije tvog računara (od DIP-ova do BIOS ID-a) za standardizirane konfiguracije kvaliteta je sigurno nedostajajuća po našim TV kriterijima, ali neka obaljanja konfiguracije zadovolje ti ži čak prevaziđu i neke profesionalne sisteme.

Medutim, na našim pratorima nema previde prvih Amiga konfiguracija (kao sero ubedni da je za postojati na jedna jedinica - ako prilikom neka nas tako upredvi).

4. Da, ali nije bitno! Amiga model proširiti na 9 MB ali se to kvalitetu igre nije bitno. Igre se podjednako poslađu i sa 1 MB.

4. Kako će pomoć Montitru 49152 "Epsilon" po programu (uključuje upravljač na C-44

Miroslav Penić

1. Amiga 2000 je jedino profesionalni model Amiga koji je ovisan da sve vrste prilagodljivosti i diagnostičnosti. A800 je ujediničeno kroz Amigine kompletne i PC-jeve modulanosti. Amiga 2000 krasi veliku kvaliteta u odgovornom testiranju, unutar koriste se nalazi veliku broj slotova za proširenje (grafički kartice, HD kontroleri, turbo kartice, PC-plahe, PC kartice...) i to 5 Amiga i po četiri PC AT/XT slot.

Kao modela koji predlaže za starijaku upotrebu i nedostajaju namirni dodaci za nabavne, je isprevideno od 387W ventilatorima. U kvaliteta postaje nešto za tri duk jedinica, čov 3F i jedini od 5 2F, ali u osnovnoj konfiguraciji isporučuje se modulu na jedinstvo drayve i 1 MB šip memorija na ploču.

Da podsetimo da sa svojom grafičkom karticom, kakve su Amiga Theater ili Dgal Vision, uključivo namirne za model A800 Com A800 u smatranju nešto je veći od cene A1200. Dakle, preporučujemo A2000.

2. Za A2000 postoji dosta modela internih modova ali se ne mogu sve prikupiti i bilo koji eksterni modovi, dakle po želji.

3. EPROM se može nabaviti posebno specijalno IV isporuče a posebno programiranje je isporučeno sa pomoć odgovarajućeg programatora.

4. Vole jednostavno ako smeji da ga koristi, ako se smeji, neće je pravo vreme da prečita naš (prilagođeno) starje knjige i da nešto sve što u je potrebno.

MS C

Gele bih mogao da radem knjigu na MS C (programirani jezik) iz posebnih svrha svih svrha da knjige "Uvod u MS C jezik" se odgledava. Znao sam i Vito, ali ništa, zato bih se nešto da na što pre javiti da bih mogao da je radem jer sam mnogo zainteresovan za programiranje u ovom programirani jeziku.

**Alaksandar Gilmac
Nova Pazova**

Knjiga na našem jeziku koja bi se bavila nikakvom MS C-om se postoji. Mi bismo ti se poboljšati preporučiti prevod knjige THE C PROGRAMMING LANGUAGE u izdanju "Savremene informacije", a dobro je i bilo koja knjiga o C-u. Ali, bez obzira na koje knjige naiđeš, ti rje će moći da nešto osnovno programiraj knjiku, a sa "injurije" o to pomoć HELP koji se nalazi u okviru programa.

Nedoumica

Odušaku sam što sam pitao jer sam u strahuzi nedoumicama. Amiga 500 ili 800 Stajati sam molim da mi odgovorite sa sledeću pitanje:
1) Da li je istina da se Amiga 800 može na proširiti, i ako je to istina, da li se to odnosi i na Amiga 500 plus?

2) Da li se na na A800 može isporučiti igre koje se traže programirane za A1200?

3) Koliko u Nemackoj košta A600, odnosno A500 plus, modelom A845, odnosno Philips 83025?

4) Šta se nalazi unutar nedostatak FAST RAM-a?

**Nedeljko Kovačević
Bečki Brestovac**

1. Istina je da se stari modeli više ne proizvode, a to se odnosi i na A500+, koje se samo po par tipova razlikuje od "obične" A500 Modulare, svih modela još ima u prodaji.

2. Da li će se igre kreirati uključivo na mogućnostima nove Amiga ili se bih tako konfigurirati da dozvoljavaju igrači da odabere mod koji odgovara njihovim uslovima - ovisno od programiranih koda. Naše je mišljenje da se igre i dalje pravi za naše specijalne modove, jer su oni nedostajaju sa standardnim monitorima. Za sada postoji jedna jedina igra pravljen A845 sa A1200 a to je samo našio doručak, to prvo je isporučena na A500.

3. Cene modova su nešto više nego ranije ali su izuzetno i dalje skupi - 200-300 DEM.

4. Ranije je to značilo mogućnost da se neke programe i igre, ali to i nije neki problem.

ako postoji dovoljna količina čip-memorije (mogućnost da ih čip) U nekoliko slučajeva, dobro je imati što više i jedne i druge memorije, ali se može i bez FAST-a memorije. CHIP memorija je bitnija, jer od toga zavisi radnja grafičke, a mnogo programa može ta memorija da "gledaju" i kao FAST memoriju, po potrebi.

Laserski top

Imam laserski štampač firme Canon (model LBP 4) sa koji u nekim programima se postaje drayve. Da sadu vidim nuzan uspeo da odštampam u recima, Bannera ili DW Halo Plus, a dok sa Word Perfect-om nema nikakvih problema. Iskreno mi nije jasno nešto šta je taj problem, ali ako bih znao odštampati drayve sa neki Laser Jet.

Kako bih ja mogao da koristim ovaj štampač u svim programima? Da li postoji drayve za ovaj štampač (kao recimo sa naša) koji omogućava po "dizajnirane sisteme" i više nema problema, ali nešto bitno?

**Miroslav Penić
Nova Pazova**

Pošto sam ranije poslao nekakvu delatnost "papirologiju", naš odgovor će biti dosta saopšten. Ukoliko sa određeni program ne postoji drayve baš sa tvom štampačem, onda proveriti koji je štampač može omogućiti nekog HP-a, podesiti tvaj štampač da ga koristi i postaje. Za detaljniji odgovor preporučiti neki od bitnih redaka iz uputstva za postavljanje.

A2000 vs A500+

Odušaku dođemo Amiga te Nemacke, pa se namirna.

1. Koga mi Amiga preporučite: 800+ ili 2000?

2. Da li se svadeti kod A2000 namirna u kvaliteta ih se prikupiti postoj?

3. Da li je moguće da se namirna u EPROM modulu izbuše i znanu nešto kosa? IP DAY THEN KAKO? ELSE ŠTA, TA.

OBAVEŠTENJE PRETPLATNICIMA

Pretplata za našu zemlju:

Veli se uplatiti na žiro račun 60601-603-24675, GENE. 91 meseca 102.000, šest meseci 204.000, Sveukupno (pretplata), Melkendorf 31, 11000 Beograd

Pretplata za inostranstvo:

Veli se preko firme "EXEMPO" - AG, GENE šest meseci: Barmst-West 64, CH-5034, Suhr, Schweiz. USD 10 DEM 22 CHF 100 FRF 81 SHF 22



BBS
329-148
od nedavno non-stop svakog dana (ako radi centrala)

BBS PINGVIN

Pisa RELJA JOVIĆ, BYKOP BBS-a

011/606-928

U toku proteklog meseca pored otvaranja direktorijuma Atari files i burnog polemisanja oko promene BBS softvera, na Pingvinu se nisu dogdale bitnije promene

Uprava BBS Pingvina počela je sredinom marta da razmišlja o eventualnoj mogućnosti promene softvera. Dobili smo nekoliko ponuda među kojima je i bila domaća aplikacija koja se koristi na Profile BBS-u. O ovoj varijanti obavestili smo korisnika BBS-a, na šta je sliklo dosta različitih komentara koji su bili i za i protiv promene „Divlja mačka“, ali je veći broj korisnika poslao poruku tipa „Ostanite verni tradiciji, ne menjajte WildCat“.

Imajući u vidu geslo Radio Pingvina – MI SMO TU SAMO ZBOG VAS, odluka je pala i počeli smo da razmatramo mogućnosti za nabavku nove verzije programa koji već koristimo. Ovih dana će biti instalirana verzija 3.02, a kako se na svetskom tržištu već pojavila i verzija 3.00 potrudimo se da je u nejakome vreme nabavimo.

Osnovna prednost verzije 3.02 je svakako komforaniji rad sa porukama koji podrazumeva da su odvojene konferencije od privatne pošte, što je do sada pravilo najveće probleme korisnicima koji se prvi put strcu sa WildCat-om. Uveden je i ANSI editor, koji je interni (većina BBS programa koristi eksterni). Naravno da ćemo instalacijom nove verzije prikačiti i eksterni program TomCat koji omogućuje korisnicima da poruke iz konferencija upakuju u ZIP ili ARJ arhivu i prenesu ih na svoj računar gde mogu da sa nekim od CLR programa koji radi sa GWK formatom poruka. To praktično znači da korisnici ne moraju više da ON-LINE adituju i čitaju poruke već sve to mogu uraditi i kod kuće i samo poslati paket na BBS. Važno je interesantno da nova verzija WildCat-a omogućuje i kačenje datoteka uz poruku. Na taj način neki program može se uputi samo jednom korisniku, ili korisnicima koji prate određenu konferenciju.

Kako su podaci koje sada imamo u bazi korisnika rastrano štiti (o svakom korisniku pored imena i prezimena posedujemo samo informaciju koji računar koristi, i broj telefona), instalacijom nove verzije WildCat-a, li ćemo izbrisati informacije o svim korisnicima (što bi bilo pomalo brutalno s obzirom da bi time i izbrisali podatke o uplođovanim programima) li ćemo ugraditi program koji će od svih prijavih korisnika zahtevati dopisivanje podataka koja nemamo (adresa, pol, zanimanje...).

Bitnih promena u smu ljudi koji vode konferenciju nema sem što Aleksandra Petrović više na vodi Erotiku. Njega smo isto zauzelo je Džorde Lemadić. Noćni život vodi Ivan Rečević, a Sve za PC Ivan Obrovski. U planu je uvođenje servisne konferencije muzika, u kojoj će korisnici imati informacije o adresama CD klubova, svetskim i domaćim TOP listama zabavne muzike.

Popisa naglog povećanja broja KORISNIKA na našem BBS-u zabeleženo je ovog trenutka kada smo uveli novo 20 za njih. To nas je dovelo u veoma nezgodan položaj, jer smo morali amali način kako provesti pol novoprijavljenog korisnika. Kao najjednostavniji uveli smo novinu da sve ženske osobe iz Beograda moraju lično da dodu u prostorije Radio Pingvina, a one kojima udaljenost to ne dozvoljava



trebale bi da pošalju fotokopiju lična karta ili nekog drugog dokumenta sa slikom na adresu „Radio Pingvin“, za BBS, Autoput br. 2, 11070 Beograd.

Nakon instalacije novog softvera nepravilno i uputstvo za konfiranje sistema koje ćemo deturbarati u vidu tekst fajla, li skripta koja će se pričati.

Moramo napomenuti da je jedan od korisnika čije imo ne želimo da nevodimo poslao arhivu koja je zarabena virusom mikelandela. Korisnika smo o ovome upozorili, a arhivu smo uklonili sa diska. Uložudbe ćemo sve ovakve pokušaje kažnjavati LOCK-OUT-om sa sistema.

Takođe se na sistemu i pojavila grupa korisnika koja je u konferencijama prešla nacionalnim granicama, i pripadnicima određenih političkih stranaka. Ove poruke su izbrisane, i nakon polemike da Pingvin BBS, kao i Radio Pingvin nisu mesto za političku mržnju prekinuto je sa takvim raspadima.

U trenutku pisanja ovog teksta registrovano je 1 050 korisnika, a u opširju je 1 450 poruka u konferencijama. Da vas podsetimo da je u prošlom mesecu bilo 1 000 korisnika i 700 poruka. Ovo govori u prilog činjenici da Pingvin BBS polako ali sigurno postaje konferencijski sistem namenjen slabaocima i pristalacima Radio Pingvina.

..J

ACROMETAR	Tip igre	0.00	Komentar
	0.00	0.00	0.00



Platformne igre



Sportne i društvene igre



Pucačke igre



Auto-moto simulacije



Strateške igre



Bornačke igre



Logičke igre



Labyrinthne igre



Simulacije vožnje



Interaktivne simulacije



Istraživačke igre



Azbuke



Artne azbuke



Simulacije stvaranja



0.00 - 6.00



6.25 - 7.00



7.25 - 8.00



8.25 - 9.00

7.25 - 8.00

8.25 - 9.00

Osane (kao i sve ostale podvrke za igrometar) daje autori tekstova. Većina za razne kompjutere često se razlikuje u načinu igranja, komentare se izostavlja, a igrači su i ostale igre polupune različe. Zašto simboli kompjutera označavaju odvajanje verzija, koju je igra autor teksta. To naravno, se znači da opisana igra postoji samo na toj kompjuteru, ali i drugi slučajevi. Teklo je proučiti informacije o svim raspoloživim verzijama igre pa su zato tako podaci ostavljaju.

Komentarice koje komentarišu igre direktno zele se od prosječnog oca igre. Kategorija od kojih se formira konačna ocena uslovljena su performansama kompjutera.

● grafička iz podrazumeva samo dopadljivost ekrana već i uspešnost animacije kao i dubinu cele igre.

● zvuk: odnosi se na muziku (melodija, aranžmani) i zvučne efekte (pucanja, kuckanja).

● privlačivost: uključuje i zanimljivost, izvođenje, interakciju između igrača i igre.

● specifične kategorije:

● simulacije - uključuje kategorije koje se odnose na akcione igre (pucačke, platformne, lovničke, istraživačke, bornačke, sportske, auto-moto simulacije).

● scenarij - odnosi se na akcione i akcione simulacije gde je kvalitet zapleta presudan za kvalitet igre.

● realizam - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

● azbuke - ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i izmišljanja.

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

* Napokon malo uzbuđenja na Game Top - SENSIBLE SOCCER probao sa među prvih 25. (str.54-55.)

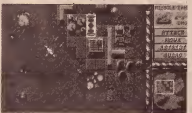
* Odgovore na svoja pitanja iz prošlog broja možete naći u rubrici "Šta dalje?" (str. 56-58.)

* Spilbergovi "Otkrivači izgubljenog kovčega" poslužili su kao polazna tačka za izradu Piramide Waxworka "Korak po korak" (str. 59-60.)



WAXWORKS

* Ne stranicama za opise čekaju vas DUNE 2, TROLLS, THE CHAOS ENGINE, LEMMINGS 2, HISTORY LINE, LIONHEART i mnoge druge igre.



DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY

* Stigli smo do kraja "Vodiča kroz galaksiju za auto-otopere" (str. 69-70.)

* Dušan Stojičević pozabavio se još jednim ostvarenjem naših programera - "Domeće scena" (str. 70.)

* Pred uskršnje praznike zapadne softverske firme pripremaju hitove - "Biće, biće" (str. 72-74.)

* Džozefik budućnosti zahteva od igrača da skeče po celoj sobi kako bi temario avnirsku uljez "Bonus Level" (str. 75.)

0.00 - 6.00

6.25 - 7.00

0.00 - 6.00

7.25 - 8.00

8.25 - 9.00

9.25 - 10.0

2X Spectrum

Amiga

Commodore 64

PC

AmiST

AmiC

AmiC

AmiC

Ovog meseca primili smo 382 zapisa. Među njima bilo je 46% vlasnika C-64, 28% vlasnika Amiga, 13% vlasnika PC-kompatibilnata, 11% vlasnika Atarija, i 9% vlasnika Spectrana.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

ZX Spectrum 48

Predrag Denadić (Lazarevac, tel. 911/8121-204) poklonio šest kompleta dobitnicima:

- Miroslav Jovanović, Zmajeva 30, 19000 Zaječar.
- Marija Popović, Nikole Đurkovića 85, 94303 Peleš.
- Jovica Jokić, Bosanska 14, 15303 Majur.
- Goran Čanić, Lovčanska 1, 32503 Prokupac.
- Srećka Mehić, Barjijska 54, 25000 Sombor.
- Borislav Otaš, Veljka Vlahovića 3, 21244 Šabljak

Commodore 64

TRANSCOM (Subotica, Cara Dušana 3 ulica II, tel. 024/21-583) poklonio je pet puta po dva originala po izboru dobitnika:

- Srećko Plavčić, Braće Lalić 28, 21000 Novi Sad.
- Branko Smač, Dula Kankajkić 48/12, 14024 Lazarevac.
- Marko Mačubić, Doša Džedža 22a, 21300 Novi Sad.
- Igor Nedeljković, Rumunlika 127/16, 21000 Novi Sad.
- Dušan Kilić, Vojvode Tankovića 7/9, 18000 Niš

BODA KLUB (Beograd, Bulevar revolucije 432/17, tel. 011/437-120) poklonio je pet puta po pet dobitnika po izboru dobitnika:

- Ivica Bogdanović, Svetu Savi 375, 22400 Kulaovo.
- Ivan Pavlović, Startne Zarda 16, 34000 Kragujevac.
- Aleksandar Milošević, Veje Manižlovića 47/8, 34000 Kragujevac.
- Milan Josivićević, Gadišjeva 106/38, 11070 Novi Beograd.
- Ivo Krstinić, Neznanog janska 8, 25000 Sombor

Vlasta M. Soft (Zemna, Caribaldjeva 4/26, tel. 011/394-028) poklonio je trojicu dobitnika po jedan komplet:

- Petar Vagan, Mole Selimovića 7, 11000 Beograd.
- Dragan Miroslav, Ba. Veljka Vlahovića 48/94, 33000 Šrenjani.
- Sima Ivan, 17. oktobra 24/36, 11300 Smederevo

Amiga

KONTIKI Software & Hardware (Novi Beograd, Dulska Vukasovića 52/29, tel. 011/346-038) poklonio

ješt puta po pet dobitnika po izboru programa po izboru dobitnika:

- Ivica Šević, Želazo Jovanovića Spasica 30, 14000 Valjevo.
- Andrej Varga, Brnava 3, 21470 Bačko Petrovac.
- Đorđe Janković, Vite Vrškovića 113, 15000 Šabac.
- Dejan Čačić, Kosovskog odreda 30/12, 11060 Beograd.
- Ivo Mirošević, Balkanska 20, 11429 Sremska Palanka

Atari

OCTOPUS - Branko Janković (11300 Beograd, Stizila Stankovića 16/2, 011/513-170) poklonio je dve igre petnici dobitnicima:

- Milan Popović, Kneževke Ljubice 6/18, 15000 Zadar.
- Desimir Željković, Miloja Daka 21, 11300 Smederevo.
- Harizo Turić, 1390 kapijara 2, 22000 Čačak.
- Dragan Đurić, Miloja Daka 21, 11300 Smederevo.
- Goran Asanđelović, Vukobeg Stevana 13, 18000 Niš

BODA
COMMODORE 64 Klub

Predrag Denadić

ATARI 520STx/TT/Falcon
OCTOPUS

KONTIKI
software & hardware

Vlasta M. Soft

TRANSCOM
commodore 64/128

Pažljivo proverite razliku izmedju originala i kopije! Originali su izdati u proizvodnji i sadrže štampu (štampanje) kopijama za koje su proizvedene

br	Ime igre	Ime
1		
2		
3		
4		
5		

Ime i prezime _____
Adresa _____
Ime: _____ godina: _____ kompjuter _____

Čestitamo srećnim dobitnicima (koji su preuzimanje nagrada trebalo da se javi direktno sponsorima) i pozivamo sve hitacove da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25. Za one koji ne znaju, naša adresa je:

Svet kompjutera (Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd



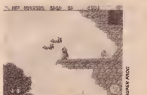
BOY ALLOW



NOVIGUS



8-17 ILIUM PORTERES



ADRIAN ANDO



SECRET FIGHTER

TOP LISTE

TOP 10 C-64			TOP 10 AMIGA			TOP 10 PC		
Rank	Game	Score	Rank	Game	Score	Rank	Game	Score
1	STREET FIGHTER 2	208K	1	THE CHADS ENGINE	66 30	1	X-WING	VS 8HD
2	TOBI	1D	2	LEMMINGS 2: THE TRINIS	66 30	2	POPULOUS 2	VS 8HD
3	WWF EUROPEAN RAMPAGE	208K	3	SUPER PROS	66 40	3	TASK FORCE 180	VS 8HD
4	CRAZY GARS 3	208K	4	BODY BLOWS	66 40	4	SHERLOCK HOLMES	VS 8HD
5	FIRST SAMURAY	208K	5	DESERT STRIKE	66 30	5	KOB	VS 3HD
6	SLICKS	102K	6	8-17 FLYING FORTRESS	66 30	6	LINKS PRO 386	S 4HD
7	LOSH	2D	7	ABANDONED PLACES 2	66 50	7	SIMLIFE	VS 2HD
8	COOL WORLD	108K	8	LIONHEART	66 40	8	THE GAIL LEWIS CHALLENGE	VS 10D
9	RAMPART	1D	9	WOODY WORLD	66 20	9	COMANCHE	VS 3HD
10	COOL CREEK TOWNS	2D	10	CHUCK ROOK 2 THE SON OF SPOCK	66 20	10	DUNE 2 THE BUILDING OF A DYNASTY	VS 4HD

Top 10 je mesečna lista aktualnih igara za najpopularnije kompjutere na domaćem tržištu. Forme za na osnovu informacija dobijenih od donatora, proizvođača, ocala i stranih distributera / listog mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25

TP	GG	HP	Novi igra / firma	TO	MO	vrste				
1	0	1	ELITE - AscomSoft	711	143	ZX	C-64	ST	A	PC
2	0	2	CREATURES 2 - Thalesna	603	154		C-64			
3	0	3	PIRATES! - Microprose	529	150	ZX	C-64	ST	A	PC
4	A	5	TETRIS - Academy Soft	471	186	ZX	C-64	ST	A	PC
5	V	4	CREATURES - Thalesna	468	80		C-64			A
6	0	8	GOLDEN AXE - Sega	440	80	ZX	C-64	ST	A	PC
7	0	7	BUBBLE BOBBLE - Taito	394	83	ZX	C-64	ST	A	PC
8	0	8	RICK DANGEROUS - Phobid	344	164	ZX	C-64	ST	A	PC
9	0	8	TV SPORTS BASKETBALL - Cinemasoft	262	56			ST	A	PC
10	0	10	P.P. HAMMER - Travelling Star	257	72		C-64			A
11	0	11	DIPLOMACY - Axian Games	251	71		C-64			A
12	0	12	LEMMINGS - Psygnosis	250	73			ST	A	PC
13	A	15	PINBALL DREAMS - The Sims	234	85			ST	A	PC
14	V	13	KICK OFF 2 - Anso Software	216	83	ZX	C-64	ST	A	PC
15	V	14	NORTH AND SOUTH - Infogrames	208	50	ZX	C-64	ST	A	PC
16	0	16	HUDSON HAWK - Ocean	183	36		C-64	ST		A
17	0	17	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 - Magneto Fields	181	38			ST	A	PC
18	0	18	DEFENDER OF THE CROWN - Cinemasoft	179	47	ZX	C-64	ST	A	PC
19	A	22	FORMULA ONE GRAND PRIX - Microprose	166	81	ZX	C-64	ST	A	PC
20	0	20	SUPREMACY - Malibu House	162	46		C-64	ST	A	PC
21	V	—	SENSIBLE SOCCER - Saville Software	158	36					A
22	V	16	WWF WRESTLEMANIA - Ocean	151	34		C-64	ST	A	PC
23	V	21	ANOTHER WORLD - Dolphin Software	132	23		C-64	ST	A	PC
24	V	23	LASER SQUAD - Targi Games	108	23	ZX	C-64	ST	A	PC
25	V	24	GRAND PRIX CIRCUIT - Accelera	107	22	ZX	C-64			A

TP - trenutno najbolje igre, GG - najbolje igre prošlog meseca, HP - najbolje najbolje koje je igra osvojila, TO - trenutni broj glasova, MO - broj glasova u prethodnom mesecu
 U listu su dani svi glasovi prilikom 23. aprila 1993.

Game Top je stalna top lista koju formiraju dnevni glasovi igara za najpopularnije igre. Predstavljaju pregled najboljih igara od koje se kompjuteri najviše koriste kod nas. Lista se svakodnevno menja u zavisnosti od vaših glasova top prilikom u našu redakciju. Game Top 25 predstavlja trenutno presak najboljih glasovanih igara.

ISPOD CRTE

36	F-16 COMBAT PILOT	67	34	SHADOW OF THE BEAST 2	41	42	SIMCITY	30
37	PINBALL FANTASIES	63	35	RICK DANGEROUS 2	40	43	FINAL FIGHT	28
38	CIVILIZATION	73	36	PROJECT X	35	44	THE MANAGER	28
39	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3	63	37	PRINCE OF PERSIA	37	45	FLASHBACK	28
40	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	59	38	WINGS	36	46	ODDS	28
41	SHADOW OF THE BEAST 2	44	39	ZOO	35	47	MANIC MOWER	24
42	STREET FIGHTER 2	42	40	MOONSTONE	34	48	KNIGHTS OF THE SKY	24
43	MYTH	43	41	ALIEN BREED	33	49	JAGUAR XU 120	23

Ispod crte je lista igara najbivši pibemenu na Game Top 25. Glasovi članova mogu tako promeniti njihov status.

WING COMMANDER 2 * PC *

Netko ovo je u našu redakciju stigla ova fenomenalna igra, a sa njom i par problema



Vršimo komandu za tastature „provaliti“ smo po sistemu „primiti i gledati šta će se dešati“, ali znan i dalje nisu najjasnije tipovi reketa, najbolji norveški sa najbivom ispaljivače i efikasnost. Od iskustva „Commanders“ očekujemo spazak svih komandi i gorući korisnih i manje korisnih osaka.

Sledi nekoliko listi za BATTLE ISLE SCENARIO DISK ONE * A * Mod za jednog igrača (protiv kompjutera) 1. BLOCK, 2. WATCH, 3. LAGUN, 4. HERMA, 5. SERPT, 6. RAMBO, 7. YUKON, 8. POINT, 9. FROGS, 10. ITALY, 11. LINES, 12. VARIUS, 13. SOUND, 14. TWEAK, 15. NIPON, 16. FLAIR, 17. ARROW, 18. KORSO, 19. NOUTH, 20. FJORD, 21. DONOR, 22. LEYES, 23. JUMPY, 24. WERTF Mod za dva igrača: 1. CLOCK, 2. LOSAG, 3. BOMBS, 4. COMET, 5. PEARL, 6. MIRON, 7. ROMEL, 8. MAGMA.

The Membran & Sabotage prilozi sa odgovor Steel iz Newgate za CIVILIZATION * PC * Igrati se bude ako ih nije previde (bude nije dovoljan hran) ih nisu sa ne odgovore država urođenju. U tim slučajevima poznate dovođenje vojnih jedinica u grad, promena državnog urođenju (revolucija), izgradnje novog grama (Temple), katedrala (Cathedral) ili nekak svetlogh žuda koje su stružajuće drzivo (Hanging Garden, Oracle, J.S. Booth's Cathedral, Michelangelo's Chapel, Shakespeare's Theatre, Cure For Cancer, Women's Suffrage) Odgovor Mr. Nov za SECRET OF THE MONKEY

ISLAND * Otvor za pacove (Gopher Replacement) nalazi se u guvernerovoj vili. Odgovor Nemanji Lukić za INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE * Nemača oči najlakše pronaći ako mu pridođe, udati ga dva puta i korakneći unazad. To poravnati dok ga ne uhvati Odgovor Adisa Terziću za RAILROAD TYCOON * Pruga će izgraditi tako što pritisneš Num-Lock, a dalje gradiš korzorskim testovima. Odgovor Haluka Higončiću za COMMANDER KEEN 5 * U rupu bez pomoćnih šipke ući ćeš tako što pritisneš svežnjač i daće ti svaki alat. Zatim idi u hodnik, pokaži stveni sa srednju dva metalna šipke, dva istrošena fejsera, pamuča za fajzer i šim). Ući u deama proročju, parališ stvalere i fejsere, a zatim onepositi bomba u prostoru za sa inozima. Vraći se u prethodni bodrik gdje se nalaze vrata koja su zatvorena štitom. Pucaj nekoliko puta u vrata, a zatim upotrebi pamuča za fejser malo levo od vrata. Poljeće i nastat će mazi od dr. prodeš kroz vrata. Dođi ćeš do mosta sa kavezima sa nalaze pirati. Isvući fejser i pričaj sa vođom pirata Zarobiošić i b; preleto si mostu. Jedna ispravka odgovora. Korakju The Geostena za INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE * Korci je napisao da treba pritisnuti ložnjače navedenim redom, što nije tačno jer se redosled menja jer se svakako startovanje igra. Za prvu kombinaciju treba otvoriti istin dnevnik i po-

gledati note koje su zapisane u notnom sistemu od čiji nota Odgovor melodiju prikazani notama karističkih ložnjače i mazi ćeš da udeš u sobu sa klostrom. LIFE & OATH * Korci su brojevi teletina, tj. koje su šifre?

Utvor Anđel odgovora Vlaji „problematičan“ za INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS * A * Kolekcionaru u Alisa vraći mazi i dobiti belu šup. Taj šup daj trgovcu i dobiti kruna. Odgovor Oejzaru i Marcellu za SPIKE IN TRANSILVANIA * C-44 * Vratu ćeš iskoristiti kod tupa. Prethodne pronaći tepeska dule. Idi kod tupa i odgovoraj ga deamo do prekras. Prudi tupa sa zadnje strane i spusti dule. Baklju spusti a leve strane odogno i potpališ taj Odgovor Ivo Frosty Mena za INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE * PC * Kada pokupiš sve predmete klijni na općju Traval, a zatim na To Plan To Venao i otpu-tovadž u Venozju. Odgovor Andreji Jovanoviću za SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 * A * Da bi uzeo treće parče mape, na Barty Island kugi ogledaš, a iz nepodijeljne kuće na drvetu uzmi teleskop. Idi na Phatt Island i u kućbi upotrebi ogledalo na rama, a teleskop sa statuu ispred kućbe. Odredi ciglu koju poguđa senka sa ogledala i pucal je. Propadaj u podrum i tu uzmi parče mape od kontura.

Hredovan sam je spremno nekoliko caka. ALIEN BREED SPECIAL EDITION * A * U izlazu je moguće otići šifri za urvo udeš i referencu koje je različitim kombinaci-

jama mogu dovesti do fenomenalnih efekata. O kojim se efektima radi najbolje govori sam WOOD THE POOLS, BANK RAID, KEY TO THE CITY, MR YALE OR WHAT? JUST CALL ME MOGGY. WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, HARD BASEMENTS, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, Pass OFF, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, KATRINA HAS PARTED AND ITS A BEAUTY, PC EMULATOR, I JUST LOVE TRAM IT SOFTWARE, SALMAN HUSHEED PLAYS ALIEN BREED, THE BRAGGS MADE THE WRAPUPS, ELVIS MODE, ST USERS STREET FIGHTER II * Ako tebi da u modu za dva igrača izabereš dva ista lika, poznati igra i otkazuj TRIDS. Ako je sve u redu okna će bljesnuti. U sledećoj igri izabereš dva ista ista igrača. Do bi se radifikovao, izrad drugog igrača videće se jedna strelica. U modu sa jednog igrača, pr napro što izabereš svoj lik, dovede kursor na Blaska, pa izmesto da pritisneš puzanje odkačaj RED PATIENCE. Kurna o, ako je sve OK, bljesnuti žulo i ostaje da normalno izabereš svoj igrač. Takođe igra pritisneš na „F10“ obnavljaš energije.

Nalook Besara odgovor Sali Nistropova za METAL MUTANTS * PC * Kada udeš u igraću i dođeš do kompjutera odaberi preposlednji broj i dobiti kadar za trag. Poneću njega ćeš znati

ŠTA DALJE?

gde se nalazi čuvaj koji biva bučniji (izbegni ga, jer će te u protivnom ubiti). Na prvom nivou sti gaure pomoću kuke, a zatim deamu. Tu ćeš dobiti metalnu mrežu za dinosaure. Upotredi je na preprečenijem spratu da bi došao do kompjutera, gde ćeš dobiti štiti za dinosaure. Nakon toga sti do centralnog kompjutera koji se nalazi na poslednjem spratu. Uključi Sela Estimale i pomoću teleporta vrati se u lift. Sačekaj da čuvar dođe u prazninu, isključi u lifta za levu stranu, isključi štiti i uz pomoć mreže pritisni dugme u levom prednjem uglu. Pući će se otvoriti i čuvar će prepoznati. Sada sti deamo i uz pomoć kompjutera otvori prolaz u zatvor. Kako preći treći ekran u zatvoru?

Vida Vladimir odgovara Saši Nestorjeviću za **WINGS OF FURY**
 • Da bi se spustio, treba da pređe sa desne strane broda (suprotno od one sa koje polaziš). Smrzi brzinu i leti malo iznad visine pona na brodu. Kada dođeš skoro do same vrhe povući džojstik nagore i polako ćeš sleteti na brod (javon će se sakriti za „ruke“). Čuj igru je prelopi Japanske broduše i osvetli ostava (uzakli sve bunikere i ljude).

Vidaj Trnina odgovara Vlaji „problematičan“ za **RGB's A & U** preprečenije, da si kod ufta Varje uzmo svoje javonke odle i švedet dolara, kada dođeš u ulica Kursk kreni sa levo dok ne dođeš do vrata. Kada

ra, Kogovara sa spon dok se dobišeg olovica, Tada reci da zapravo tražiš neke kriminalce. Kupačji se o sumnjivom starišima. Dobaci odgovor da je Belusov iz stana broj pet prvoo nako vrstet u svetoru. Idi do stana broj pet i kupač. Reci da si iz grupe „Stamp Out Crime“ i da ti treba zrela ml(i)enje o kriminalu. Pustiće te svetru. Poteruo mu svetru i zapreb da ćeš ga raskeknati. On se ti ruči da je stanar iz broja 4 pravo pet gdnra u Gula-gu. Idi u prazninu do stana broj 4. Stinar će te prati da ti se sakruba. Odgovori odrižno i spoznati Wrasgel ostrovo. Pomoziće te svetru i prešet sve i svetru (milita voino). Kada te dođeš u stana, videciš dvojicu tipova, kako sti gure u Entasmatric

sadi prekidat. Pomeni prekidat i time si isključio alarm. Udi u hladnjaču i pretrazi vrste. Vrati se u spratna sa stanzovima i na drugom spratu kupač na vrata broj tri. Izadi će vlasnik mesare (hladnjača) Reci mu da si pretrošio hladnjaču i pustiće te svetru isprešete ti zamislivo priču o uceni u koju je unetela i KGB. Kada se opet nađeš u hodniku, obij vrata broj 8 (iz tog stana će pet toga da uzde naka stana izna). Kada se nađeš u storu sti u sobu dresat Učljoč svetlo i spitač TV. Nač mi fascikla i dve fotografije. One pokazuju tvoje roditelje i Varju kako ulaze u kola nepoznatno pred eksploziju. Malo kasnije dođeš u Votin (koji je u stvari Hollywood) i dva blisarca iz Maba Ho-

Mikro Chipi-Chipi posuda je odgovor na S.W.C.S. za TOKI & A sa Bashira (Glaseru petog nivoa) najlakše ćeš pobediti ako mu se približiš toliko da možeš da mu paluš arce ukoso. Kada rone krenu prema tobzi zapucaj u njih i one će se podizati vrstati. Ako te napadnu ruke, sagro se (ne stazi na njih) Glavni problem je što Bashira obavija energiju tako da možeš pri bra i precizan letaj osobi odgovor za **STREET FIGHTER 2** s Blazena je vrlo lako pobediti M. Bisona. Uvrtaj ga u madiu strujom ili mu savaj krv. Kada upotrebe magju postavi blekadu. Kako se bica magja (kao ikova vop) to mogu? **THE ADDAMS FAMILY** s Kako pobediti Snowmana i kako vanem grci prepreko? **THE FIRST SAMURAI** s Šta je oti? **TWINTLES** s Kako preći sivo sa bombom?

Obriljan Kaktus odgovara Gradimiru Jakovljeviću za **WILSON & A** i Prazna u zadu ufta se na sledeci nivoi. Kreni ispod stola i dobišće na šibici on stala i dobišće vrlo shtakom otrov. Ili rone kreni je pazov čuvare pokupaj. Šta treba da se sapa o kalup da bi se napravio kjuč?



prodeli kroz njih trebalo bi do se sades u tamnoj kancelariji koja se nalazi na bazu. Idi gore i upali šibicu (koju treba da pokupiš u Golkinovoj kancelariji). Pretrazi ormar i nos (eš zapomeni (Clipboard). Ovdje nikako nemaj paliti svetlo pomoću preključa. Izohi na slicu istom putem i sti do velikih vrata. Udi u spratnu i sti na drugi sprat. Otvori cvilno odle i kupač na sedma vrata. Devolji koja otvori vrata reci da spreduciš anetru o kriminalu ili o seksu. Pustiće te svet-

Progras Club Idi gore i baci Clipboard Sada uft na vrata savom desno i reci da te je posao barman. To nece upatiti, pa ponovi trideset dolara. V. dečeti mu devojka iz hodnika. Prešet sa stizim tokom i on će te pozvati sa nekom žarku. Kada bude tražiti da ispruzni džepove, kreni velik tipa koji se zove Lyonka. Malo on pobedi. Pretrazi leš i nađi oti papira. Leš pomeni do kante. Idi deamo do malih vrata i obij ih paljerenom. Udi u sledeci sobu i upali šibicu. Pretrazi trgaj i

meo Zorobite te i staviti u malu sobu. Posle izvesnog vremena u sobu će ući devolji Rita. Pričaj sa njom, sti se odgovoriti na njena pitanja. U sobu će biti uboden Amur koji je nadgledao Golbinove kancelariju. On će pozvati Ritu koja je Verlova devoljka i predloziće da joj stonite vrat. Pričaj i Rita će pobediti. Pričaj sa Amerom dok ne dođeš vika. Zatim opetaj „Last-View“ kod na vrata i Fročeti reagovao amedu Rite i Vorta. Opet pričaj sa Amerom dok ne ispraj

King Of Kings City igra za **ARCADY** nasak s **C&E** s Šta treba da se sti na kraj stana u Vektaru? **ROCKET RANGER** s Kako se mogu obaviti rezerve unajmure?

patar Čuvar - Objavljuje pite za **BATTLE COMMAND** s **C&E** s Šta treba unesti da se osveti Antipateri posle napadnu zverine ratni? **KING'S DOWNTY** s Kako se iskupi kate-pu?

Vida Mladaj s **Lazer** vrnce pite za **LAZER SQUAD** s **C&E** s Kako sti u zadnju prostoriju i katinu to ima vrce za Security Device?

Vladimir Pavić pite za **MCASLE MASTER** s **C&E** s Kako udi u zrakat? **CREATURES** s Kako preći nivo 3.2 (ona je 3.10) ne pal, jer zhor savrati dom puce kao ku)?

prof. Bilal odgovara **Elvira Neta** za **CREATURES 2** s **C&E** s Neprometa dok stari ne sadrži nivoi dok zručiš nivo što stonit ispod njega i osti puce shtiči i identi ga pivo

šepor pite za **THE ADVENTURES OF WILLY BEARON** s Kako u hal preveti čuvar da bra se odredi u maju? U 3.10 pite da počto se spreklivo dijagnti izrac povat i paluju. Kako?

jevošti Ljubi Bugogolac pite za **UTOPIJA** s **A** s Što je sa gradak mestaru Gradovi i kato? Kako proizvedti kato?

Commander IDU pite **COIN TRAPLE OF TERROR** s **C&E** s Šta treba unesti da bi se pojavio orot? Šta je oti?

jevošti Ljubi Bugogolac pite za **THULU** s **ARCADY** s Kako se zove? **ROB & KID** s Kako piti detanju kate-pu? **RED MOON** s Šta treba da se nađi posle savrati Bostaju u Restoru Room?

ŠTA DALJE?

sema, a zatim petradi stin. Načel je pralafitovč koji del pokositi. Amera. Amer se te plati Šta slatv vrs slatva. Baci da slern aktivno vrata u blad-ričji... Pitanje kako se iz- baviš iz maše sobe?

Mirko Čučak odgovara Dejana za **CRAZY CARS 3** * A se Načeln se u toku voluje aktivno- roju prilikom za tašer 'N' (mada njihova svrha nije sroftena). Sa 'F' dobijaš pozna, a sa 'F' odartanje od trier, Na- dar je prvi stvar za za- štitu od radara i patrola. Markina koji te stima može pogurti ako si do- voljno spretn. **DELIVERANCE** * Kako preći 'garnu mašinu' na kraju drugog nivoa? **POPULO- US 2** * Šta treba uraditi u drugom stepenu igre, ka- da protivnik krenu vis-

Walt-K-Area radi u ma- zuzingom modu i kika na opetu Hoop, pa na Re- turn i to pravilij) nako- liko puta. Posle završnog vremena dobiš eksploziv i bez problema svi moći da pokupi karateru **RE- ALMS** * Da li je moguće isključiti muziku?

Dragan odgovara McMilanDODD- lams za **EXODUS 3010** * A * Flota se zove Rodan, a ustvari u pitanju je jedan brod. Sa njim treba pregovora- ti i nastoji ga da aktivira Lightpeed-Escape-Sys- tem. Ukoliko je pitanje vezano za drugu flotu Ro- dona (od dvadesetak bro- dova), to je nemoguće ra- benci pragonima. Za- počinje sve brodove i za- tebeje pite, pa Šta ba- de

uspešijaci tako Šta Acid i Carbenol pomešati u le- borastiji i odnesati na.

Igor Mihajević pita za **FLASH BACK** * A * Kada se gurne baterija u kompjuter na dvana- estoj lokaciji (prema uputstvu objavljenom u SK 3/89) gajari se zatupa if Poodrat Uno Ple Charge A Bloc. Po ta- kta, trebalo bi da se poja- vi masi koji treba preći Medutin, nema ga Za- štit

Milijan Keranec iz Priboja, ma C-84 i trada se, kako ka- že, ako Bog i Duf- ameri banka čop, maše 'grajatelj' (od Duftra se ne vadaj rite- mas, ali ne sekraj se - ma Štoja, prva, uz) **CREATURES** * Čemu slu- ži Informator (kako se

proširenje) Šta de- kija? na 883 Potika kofit se ne sledet na- čin: u glavnu mašju (kako 'D' kofit, za- čin 'B' švit kompjute- ra) na kraju 'D' sledit u kofitovanje. Šta de- kija? Šta 'C' sledi pu- ka, sa 'B' sledi svoju bitu koma, a sa 'B' švit poruka moderatno kofitovanje (Goru) kofitovanje (Goru) ova opsele aktivnosti obojevo aktiviranje svoje poruka u radno- vanu brnju švite kof- itove.

Udele se jato da ma- čim pomoć svim za- slobenima igre **FW- BALL FANTASIES** * A * Kada se špar udia of- kusa **FAITHFUL** - za namerniču 'gura- me' (kako EXTRA BAL- LS - za pat usredio in- optus) **DIGITAL ELLI- GONS** - optus se može de propoše

Udele odgovore Zagora za **MAGIC POCKETS** * PC * Šta su 2 3425 3 8382 4 4476 5 7765, 6 1407, 7 5294 8 4767, 9 2918, 10 1600, 11 8271, 12 8712 13 2655, 14 0032 15 1798, 16 9677, 17 7962, 18 4325, 19 3215 Napomena: ig- re se desio blovne i desio svan prišne Ka- da otčudat štu za (re

11-111) (vnaneti (170, kompjuter te 'baci' na jedninstvo U tom slu- čaju prošaj se jednino šit- nov usaprat. Pitanje: Da li postoji još neko?

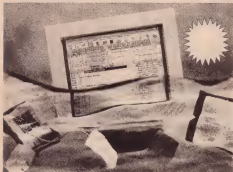
Jak Dragović pita za **WING QUEST** * A * Kako se prošaj pat patajaka (Šta treba raditi sa po- slednjom), kako raditi u kofitovanju na 883 'C' Sacri) (kofitovanje) (kako uzeti mapu na listu of Be- 487

Udele, pita za **WEEN** * A * Kako preći nivo sa pčom i usaprat?

Dragan pita za **FRAC- TION THE HIGH SEAS** * Kako se popravo- je brod? (kako je povite ig- re?)

Predrag Bakić pita za **PROLOGUS 2** * Šta treba uraditi u završcu i kako uzeti maš vrsu? **TAR- SHAW** * Kako se kofit- ovati? Čemu slu- ži predmet kod prvog kof- itaja? Na koj način se mogu obojevi podzove- ne prostora? Kako se kofit- ovati?

Jak Predrag pita za **POPULOUS** * PC * Šta treba odgovoriti na pitanje „Dirty Pleas- ure Type in Thy Your Name“ i „What Would You Do This Shiva“ (kako se poveri sika 800?)



ra? **THE ADDAMS FAM- ILY** * Koliko je čega potrebno skupiti i kako se obojabađu monstruma? Šta je uspele sili igre?

Lektore Štil Lenjin od- gvarna Andy za **EXODUS 3010** * A * Pitanje se zove Mikšanje se opaju 'Sava', a ukoliko ti se ne- puse maži da maš neig- pevaju vernoju Karateru sa kofitovanju kupiti na sli- doči način. Kada ti se brodi namirne slatkon u

Stobodan Bunić odgo- vora „drugi“ Jeloni za **SPIDERMAN** * Benzinna ne treba da se ubije već samo tra- ba da mu se uzme dja- mant. Kada udeš u srbu sa peškom, ne diraj ništa već napiši GO TO HOOP.

Gdešće iz Čebe uzmi In- zuma i dijmanit u Elevator. Štašiti napiši LOOK SHAFT, zatim LOOK TO- GE (uzmi dijmanit). Posle idi jedan sprat gore i po- novi postupak. Lisarže

kupi zernu ga na spratu kofitaja, a ukode ne dob- ijaš se nekakve informa- cije što bi bilo logično po- imanju?

Andreja Jovanović pi- ta za **CURSE OF EN- CHANTIA** * PC * Kada se ude u pro- šivstvu kofitave, ne pofajbuje se prošvno i ne može da se uzme ni jedno od maškombolkih odela. U čemu je što?

Amiga Skopje pita za **BARR SEED** * A * Pošto delazi ovulu dan u deset sati, a te- lefon svom u jednina- koj prvog i trećeg dana. Šta treba raditi sa kly- čevem za sat (sati) u grobi- ču, pošto su na obovaznje šita dovoljno rakovine? Šta treba raditi „na“ gije-

šala? Da li u prodavnici treba kupiti nešto drugo oem 1989? Može li se ući u berbernicu i gde na- čiti manjicu za pitičji? **FLASHBACK** * Pitanje je šita sa besmrtnoš? Ka- ko na drugom nivou saku- piš 1989 kredita za papo- ri? **SLEEPWALKER** * Gde je kraj prvog nivoa?

Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

WAXWORKS



Nastavljajući sa prikazom saznajte WAXWORKS, u ovom broju ćemo se posvetiti prerasloj Papirnat Wurzwerk je licenčan u dobrih evropskih firmama. Prince Kozma, budala veliki vladar, prepisao se za žalosno Međunar, dan pre venčanja princova kadospolje njegov brat biserov, visoki svetovnik Kozma Analska. On prerasu zlatovnu u kuzaru osleđivši na vrhu svoje pramice, na nasmenom da je mudran ferbuje Arakusa. Prince Kozma, vodan svojim osenom, ulazi u prerasu i kralje u veličan potragu za zlatom biserom.

U ovom delu savetnice nastoje se u silni Kuzma koji traga da se prerasu na samu vrhu beskompromisno prerasuje prepisane farsove i osmogbrojnih zamki što se čavara tibe, u glubini, vrle ih teklo ubiti. Najviše problema nastaje na početku, sve dok se staklene naprave ostvare na svoje novu - kopije. Svaki put kada ubijete stvarana prerasu prerasivo tako, sve dok se dodirne u posed kopije. Posed ulaznih 36 HP i novih 7, za svaki Level izračun još na raspolaganju i 48 HP kao naknadice od rana. Vodite računa koliko vam je HP protivnik osvoj.

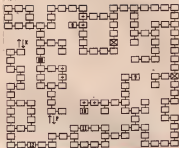
U prerasi postoje brojne zamke. Spomenuto smo već najviše vrsta farsova i kuzari, običnih ali i neobičnih, nalazi se čna koja gov prerasu uzrokuje aktiviranje teke od osvoj. Sve faze se uspešno ob-

laze nadređen AVOIDA. Na ovo je takođe obelodan mesta na kojima se nalaze ploče na podu, koje glavni Jarak mora da napusti. Ovo svek aktivira opreman stena koje se koristi ka vrata (6), u (Ostaviti 071). Da biste izbegli stena treba da se vratite do najbolje raskrsnice i skrenete u početni kolutik. Kada stena prođe, možete nastaviti put.

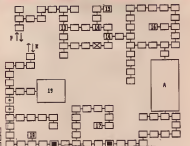
Na početku lokacije (P) vrste u sobu 1. Poznatu je da su u vrznu farsova arhitekta prerasu često ubijati po savršenu sagradnje, kako se na odah igra koje se kuzu u spetlu kuzinica. To je i ovde slučaj. Izvratite se u arhitektskih leđa i to će biti vrhu prvo oruđe. U svojoj sobi možete pokupiti skoro sve što vam treba ali za igru os veza bitu nepohodni izraspe, papirus sa stola, papirus lepo arhitektske glase (pregratna izraspide), govornik u ulazu, teg iz jedne od kuzi, tri papirusa iz kuzpe, broš od kuziniga, sve posude i amfore i, konačno, ne izgleda parče mape prerasu. Pozovite spak i on će pomoću vragu prerasu doći do tačke novizna prerasu u staklenu kuziniga sa izlaskom. Svedo od njih vrata 18 HP.

Na lokaciji 2 i 3 pokupite pesak. Na vrhu obelodan sa X nalazi se grada koja drži kamenu zid u gornjem položaju. Štafina je u tome da sa on sidovni-vrsta međusobno povozati, tj spajanjem jednog di-

II sprat



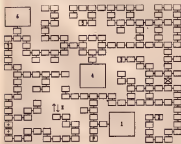
- Lokacija na kojoj drvena gređa podupire kamenu zid
- Lokacija na kojoj se nalazi kamena ploča ispodignuta od ravni poda
- Između dve susjedne lokacije nalazi se najopasnija faza
- Početak (ovaj) sprata; prolaz gore (dolje)



III sprat

že se drugi zid. Da biste izšli grada potrebno vam je neko oruđe, ali o tome nešto kasnije. Na 4 je obelodan bazen u kojem se nalazi krokodil. Uvek ko se vagnete da savršite vodi neman će vam svetlosti (a svakom slučaj, vrhu odgleda u osrenu) lizno do lokacije 6 gde ćete pokupiti svatku vršku od 48 HP (okrivena u jednoj od posuda) i obe posude. U rasnu (H) protivnik prerasu i kuziniga i radi čna teg i prvu kamenu ploču. Tebeše pokupite i sve posude. Uraza čete nam na veliku staklo (T) koje sprejava dalje putovanje. Upotrebite svatku vijalku i problem je rešen. U pomoć

može doći do ulaza na II sprat. Čim se popnete stepenicama, vidjeti vam se na pozvati nekakva zagrebnih ureznica u kamenu vrstu. Prvilo raskaje zagrebnice ko podni kamenu blok i osmogbroj vani prerasu. Ostavite vam da se pomakne oče osog problema, a radi čnao tobiše da izbir vrhu efikas po stvarnima protivnima trasa da bude 38. Na lokaciji 8 nalazi četa još jedan teg, leka i dve posude. U pomoć tekata suda možete razbiti belene koji drže kamenu zidove. Ako krenete ka donjem delom upu na mape, prerasuće da na obelodanom mestu (X) prolaz



I sprat

KORAK PO KORAK

omogućavaju kamezu od. Da bi ste ga podigne morate uraditi dva zida porod koji ste već prošli: jedan u blizini lokacije E i drugi, već spomenuti, na I spratu. Zatim se vratite na I sprat i uradite gredu ispod zida. Iako uradite i na II spratu i prolaz će biti otvoren.

Na lokaciji F ćete pronaći drugu vrsticu vijšaku (26) i 26. radu za mesar. Ako kretnite dalje doći ćete na mesto gde prolazi spratova, stazama uglav računac po putu (22). Očajno, potrebno ga je upamti. Štalo se vratite na I sprat, a zatim pokupite i drugu kamenu ploču (11). Do sada ste lezali berba na strelarima morali dobiti koplje. Dodate za ruku kamenu, bacite pomodu sa mesom i povučite se iznad nased. Krenući do lezali i odobiti koplje na njegovu stranu. Pošto ste na ulazu, možete slobodno nakuvati vodu u sve posude koje ste nakupili. Pokupite koplje i vratite se do ulaza na II spratu. Sijajte vodu na ugao sve dok se ne obliži. Sada vam više nista ne stoji na putu ka III spratu.

Na ulazu u III sprat biva vas nova nagovetka. Čaj se da upamti: voditi kroz dolnu cevima, iako da se prvi odnosi posuda oštećena drugogde od ostalih. Na lokaciji 22 put vas zadržava još jedna strela, ali ona nije opasna na frekvenciji od 300,63 Hz. U blizini se nalazi još jedna strela (24), ali njome se nada ne možete rešiti. Prođite ispod zida koji deli gredu, a zatim ga uradite. Na ovaj način pošli će se sid na IV spratu i otvoriti vam prolaz ka lokaciji 21. Neđaliko odete (18) nalazi se i treća kamena ploča.

Sada dolazimo do dvorane obokane sa A. Tu se nalazi čaj vana konopac sa nekoliko mehanizama. Ako držite konopac, rešit će drugi strane dvorane da se podiže i omogućiti prolaz. Međutim, kada parite konopac, rešit će spuštanje kolosijasa peska koji morate sabrati u čup i njegova masa će biti dovoljna da stana drži konopac. Prođite kroz dvoranu i naplatite do mesta gde ćete pokupiti treću vrsticu vijšaku od 415,3 Hz (17). Na lokaciji 16 pokupite kamen. Dolazimo do ravnice (14) u kojoj, ukoliko krenešete unutra, šala sigurno smrt od strela (6), u „Dobro“??. Zatim bacite kamenu u dolinu, a čaj se paži na pod i aktivirajte mehanizam na ulazivacju strani. Pošto ćete sigurno doći do mesta ulaziti unutra. Tu pokupite strelu i luk sa jedne od staza stralica. Popošte se na IV sprat.

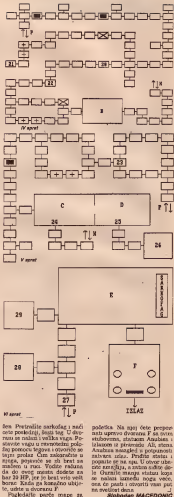
Prva zadržavaju kamezu na IV spratu, sa kojim ćete se susresti, jeste prolaziti preko koje se možete da prodete (21). Prolazom posmatrača neće pronaći špijuna da je kame-

zu „gubi“ sa druge strane nekog vrsta meće, ispalite strelu i ona će srušiti kamezu morate preko koplja sada možete da prodete. To još uvijek nemoguće rešiti, jer prvi morate pokupiti vrsticu vijšaku od 300,63 Hz (21). Štalo se vratite na III sprat i na lokaciji 14 rešite se oba strela pomodu te vijšake. Na ovaj način otvorite se put do poslednje vrstice vijšake od 220,63 Hz. Sada kada i nja uradite idite na IV sprat, prođite preko minora na lokaciji 22 i razvijte strela pomodu rpa.

U blizini se nalazi još jedna gredu koja deli kamezu od. Prođite ju, uradite ju, a zatim okolo dođite do staza u dvoranu B. Prolazom pogledajte huprogite koje ste prepoznali (6 zapamti) sa papirna ispod arhitekture glavne. Da biste prošli kroz ovaj dvoranu morate da napravite na kamezu ploču sa kojim su utvoreni simboli koji se NE nalaze na vašem spratu. Dvora se pogrešan korak skupa plaza. Kada prodete dvoranu vaš ćete se u blizini staza na V sprat.

Kada zakorašite u blizinu V sprata, videte da se na zadržati ulaz kroz koji ste došli. Na lokaciji 23 vidite da vas obavija nekoliko magla koja u ritmu predstavlja otrovan koje lako navede ulazu naza, nije baš tako. Čim se magla pojavi, ostanite se ka porednjem zidu i videte svoj lik. To je jedino moguće ako se za trenutno zida nalazi spjednica. Upotrebiti vrsticu vijšaku od 415,3 Hz i razvijte pogleda, a magla će nestati. Nakon (jajati) deže dolazite do dvorane C i D. U dvoranu C pretržite ševnja i dobitiće se špijuna. Pretržite da se dvorane ukrasne muralima, ali samo murali 26 i 25 daju odjek pri ulazu, a ostali daju taj znak. Zatim vratite se preko koplja i pokupite oba murala. Pošto ste na IV spratu srušiti gredu i kad, kada prođete morate ukoraciti vam se prolaz. Krenite do sobe 26. Dvora se nalazi poslednja, četvrta kamena ploča, ali nju možete opaziti kolote. Pošto se magla plaže vama leži, u „Dobro“??. uradite sledit: prođite stazu na pod, ispalite ga, a zatim pokupite ploču. Prođite kroz mural 26 i popošte se na VI sprat.

Na ulazu u VI sprat biva još jedna nagovetka (27). U prolazu prostor potrebno je postaviti četiri kamene ploče, ali sa određenom pažnjom. Štalo konopac je ispaljeno. Kada uradite na ovaj sprat, preko pretržite ravnice 26 i 29 i tu pokupite dva tegu. U velikoj dvoranu (E) nalazi se zadržavaju Hirok koji imate stazite na predviđeno mesto na boju konopac i moći ćete da ga otvorite. Prolazom se nalazi i odobitičeno vani posmatrača. Ali, još nije vreme za silazak, jer glavni ravnica još nije pora-



W sprat

V sprat

IV sprat

I sprat

IZLAZ

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

šen. Pretržite arhograf i sačinite poslednji, koji sig. U dvoranu C nalazi i velika vrata. Postavite vodu u ravnici i preko prolaza pomoću tegova i otvorite se tajni prolaz. Čim zakorašite u njegovu, potpuno će se brati sa malom u ruci. Vodite računa da do ovog mesta dođete za bar 29 HP, jer je best vrstic veliki. Kada ga konačno ubijete, uradite u dvoranu F.

Pogledajte počte mape za

počete. Na ovaj ćete prepoznati upravo dvoranu F sa ovim strelarima, stazama Analisa i ispalom iz protivu. Ali, staza Analisa naslagi u potpunoj silazak ulazu. Prođite stazu i popošte se na nju. U ovom trenutku se nalazi kamezu koja već, ona će paži i otvoriti vam put na poslednji deo.

Špijunaš MACEDONIC

DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY



Ako ste se uspešno zaputili na DUNE i time rešili casualni problem tipa „nepovratno izgubljeni smetali ili preputati“, ovo novog izazova za vas. Ako nikada niste videli prvo DUNE, savetno je svedeti, jer prva je skoro mrtva, a igra potpuno drugačija. Jedna od najboljih je vođaštva (i strategija) za prvi deo zasluzan „Cry“ tim, a u interpretaciji „Westwood“ studija pojavljuje se nada DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY. Zapravo, radi se o mestu SUPREMACY i CIVILIZATION.

Na samom početku birate Kaku koja ćeće sastojati se Dem. Osnovna grupa (između iz romana Herbertha - 5 i 6. deo), glase Svrgnuta dinastija. Altrudni bave ponovo vraćaju na Dmu za rešenjem da prave Na Planeti, svaga puta, nije samo jedan protrekn, već su tu i Harkonem i Ordno Nemajje se postavio osakati da, ako uspeva Harkonem, i taci Car Frederik IV koji (u vaših leđa. Ne, Car uvek pomaže drugom lozima.

Igra se sastoji od osam razvoja, koji se ciljev razvijaju. U početku, zadatak je prikupiti što više resursa, dok je od treće razine glavna preokupacija uništiti neprijatelja. U svakom slučaju možete obratiti pažnju na dve stvari: svoje jedinice i svoje građevine. Osnovna građevina, koja omogućava grade-

nje ostalih građevina, jeste Građevina, odnosno Construction Yard po našobojem koji je sama pretpostavka, jedini od ostalih objekata studija - Građevinski Mikuljet, prun. arh. Construction Yard dobijate na početku svake misije, zajedno sa nekoliko desetaka manjih ili većih vojnih jedinica.

Kakva je vrlo jasno poklehen i omogućava lagan obrambeni operacija. Centralni ulazni predstavlja pogled na samostanu deo misije (u drugom delu misije doleto), iz priču perspektive, i kroz njega možete pravi i gradjenje postrojenja, borbe, kretanje svojih i protivničkih jedinica iznad plavnog ekrema nalazi se uvek traka u kojoj se pojavljuju barutna eksplozivna tela, koja je sve (svajdaš) jedinica i u slučaju ni je punobavetno.

Ostali iznad nalaze se dva najbija Mentat i Optikon. Mentat je val svevratik, i pruža vam razne informacije: sadržak misije (Order), koristan savet (Advice), podataka o građevinama (Structures), jedinicama (Units) i specijalnim pojavama na dnu misije. Ovde ćete uvek naći osam građevina ili jedinice koje su za razpodeljivanja u drugoj misiji (ne more doznati da su važna za razpodeljivanje - mogu biti i same protivničke). Na primer, Altrudni nikada neće moći da sagreva tekuću polidaju (Propers), zato što se to kosa sa njihovom ideologijom o mirajbilnosti.

Optikon nada standardne optike sa svizatom, osmašenja i uštevijenim posego, a važna podloga je Gese Control, u kojoj možete podeti brzinu igra (kontrola).

Na desnom delu ekrana ima više vrhnih stavki, a vrha je dupli rotirajuć steno (trudite se da se on uvek bude sredno napruten), lapod je komandni prorok, koji daje podsetio o statusu građevinskih jedinica na koju ste predhodno kliknuli. Preko njega odajete naredbe: Move, Attack, Guard, Build, Repair, Upgrade...

Optikon ima magi vadelele i oroljke osen koji ih odbranjuje (kao u CIVILIZATION). Kada napreduje radarski osteno (Orders), na magi debte moći da prave kretanje svojih i protivničkih trupa, kao i razpodeljivanje.

Ze sve građevine koje namenjate da podičite, možete objekat, koji ce biti priklikn

no kesko zasvedeli. Igra jedinica koje mogu da nepodaju jednog neprijatelja je besgraničan Paule, možete svojom jedinicom napasti i drugu igru jedinica, ili građevina. Može pokrene više brojeva trupa i ispostrojane pravcu. Ako želite veći radnja kretanja, kliknite na neku posego sa magi u desnom donjem uglu. Takođe možete pravi i grupe, što je jako važno u pojedinih situacijama. To posthite tako što jedinu jedinicu izmerete na drugu, jednu sa trupa, i sadaju odabavite pokrante u željenom pravcu. Sve jedinice koje ste odabrali prave poslednja, tj. voda. Izvrat je jedna od najpovoljniji komanda Jedinica koja je obrambena i koja ste naredili postavljaju potražuju sa da se što prave doleto, a ako imate i od CHARM-a (jedini organizacija, koja napravi svat i svatim, upreko i tajno medu-



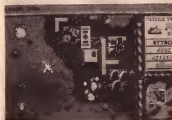
prvo naprevali belovske podloga (Concrete Slab). Pored alko svakog objekta koji možete da prave videlele misia od 9 kvadrata, koja pokazuje rasped i kolikova potrebnih podloga. Savetujemo da za svaku građevina postavite podlogu, jer ćete izgubiti vreme i moogu kredita pojavljujeću onu koju podgrate sa gicem hametu.

U Construction Yardu prvo imate ponudnu vase isgradnje podloga i centrale (Wind Trap). Kada napravite svoje stvari sa svoje objekte, pravi vam se sve više i više građevina koje možete napraviti. Tako stičemo i de reševanje (Spice Refinery). Čim je sagradite, dobijate i letelica (Harvester), koju treba uputiti sa posao.

Komandovanje jedinicama vršite preko komandnog polja, kada kliknete na jednu na celu jedinicu. Debituje komanda. Attack (jedini Tarjet - neprijateljsku jedinicu ili

centar sa posegno (Repair Facility), jedinica će sa potražiti i da se do teme dovoljag Guard je sastavljeno komanda stvar Jedinica da pravi sa be koja neprijateljsku jedinica koju je dole u donji drugu. Posledno je uklinje postavljeni nabavne jedinice u par (drug velikog dometa i efekatnosti). Kada nekog jedinicu naredite Move, čim dođe do svog adredeta, ona će se automatski postaviti u odbrana log odredite. Ovo važi i za objekte i za jedinice (nar Harvester).

Ugrađi naredbi duž za uspeševanje proizvodnje objekta (na primer, već na 4. nivou možete usagraditi Construction Yard, tako da možete praviti po četiri belovske osnovne jedinice, što značno olakšava posao). Poredom stvaraju se i kada budete napravili Starport, tj. komandno. Ovaj objekat o neku ruka izmeryuje sve vrste letelica, jer preko njega možete napraviti

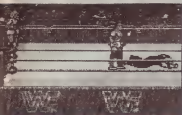




svećenika. Ne bismo se spustile u koncepcije njegove kvalitete u primerama, ali je sigurno da je popričano teško stići se, bar u početku. Posebno razobrazba predstavlja velika i zanimljiva ličica. Ni udarci u igru nisu baš raznovrsni. Postoje oni klasični i oni nova stila. Treba skrenuti pažnju da, ako uđete iz ringa, marširao se u njega vratiti za najviše 10 sekundi, znači pukoću meč. Uprkos tome je teško: treba se postaviti u haži s protivnikom i precizno uputiti udarac. Ista takva "ubi-vagrijaja" je gotovo nemoguća.

Pobeda se stiče na dva načina: na tučeni (tri sekunde dužina protivnika protivnik na poči) ili "skokanjem" celokupne etape protivnika. Predstavljaju se stikom u drugom delu ciklusa. Posebno uzbudljivo: udarci se oni svedeni sa "koje" - u sprezi kompjutera ringa. WFE EUROPEAN RAMPAGE igraju se zasluge tri diskete koje zauzima. Kako i u svakom zlu ima i nečeg od boga, ovde je to digitalizovana muzika, najbolje do sada, prema iskustvima dalekopoljskog.

Đorđe KATLOWIĆ



THE CHAOS ENGINE



U ne tako dalekoj prošlosti strašni roboti, uspešno ekvipirani genijalnih naučnika, postali su svetski najveći neprijatelj. Osim kontrola. Štoviše, jedne dana se pred ogledala i velički koliko je važna, naučno je podvignu i počeo da terorise ljudsku rasu.

Osnovno je nezgodnija pogreška se pravačujući sveku robota pika sa vrata teli stikom dovoditi na red i strahovito ekvipirani. Čada je nekome savala da

bi svama tome trebalo steti na prvi angažovani best bratiri (i ljudi) plasirana da razbije armije Lemingova imperatora i slobode ljudsku rasu domaću robota (u njihov ogledale upotrebe u pravačujući obovala sa komarve).

Ovaj prilično originalna komplet knjige ima sebe nove igra. Igračima firme "Simap Brothers" THE CHAOS ENGINE de, uspešno, postavlja nove standarde u izradi pucačkih igre. COMMANDO tipa i ga-

stavovno vas izigrati se džejstik bar meso dana. Ono što igra ima fenomenalnost mu samo grafički od koje nastaje dah i zvuk (prelino digitalizacija) na verna zvukova zvuka, slobodni postavljeni utisci celija i sama igra - brzina i glatkoća akcija, raznovrsnost pokreta i zanimljivi signali. Multiviznost uspele likove je impresivna - ne postaji karakter, postavljeni di negativni, sa nekim tebičkom nesvesnošću. Takav perfekcionizam igre dovodi do zaključka da su programeri savisi daki sve od sebe sa željom da od igre naprave nešto više.

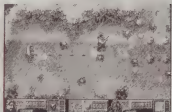
Poste uvodne priče: par lepih sličica obraditi se u glasno meniju gde određujete broj igrača (dva ili jedan + kompjuter, pošto se akcija igra sveki pojedinačno u paru), unose te ličice iz započinjete nova igra. Pravo je best karakter u čije se kupa naučno stvariti. To su Mercenary (plućanski), Berserger (hajdaci), Gentleman (li u ugledni gospodin), Navier, Thug i Predator (svetionik). Svein od ovih likova ima određene prednosti i mane. Tako je, na primer, džejstik svima lakov, ali mnogi se balon

Navier je slobodno najjači, najbolje naučilo i najoporniji, a najjačih najima je Thug (čiji) se kodirajni iznenađenje sredstva jednodimenzionalnog vizma.

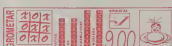
Pogled je iz prilično perspektive, a ekran je prilično neprijatan, tako da se vrlo lako može doći da izgubite, a ni ne primetite situaciju. Iznad tri lica i specifično oružje koje određuje dužinu gubitaka na gubitke. Pošto svaka dva predi ima nivou zabave u radnji obnaviti strahu i povećati težinu oružja. Novek se najjače ubijaju neprijateljske kreacije i drugi oblici, kao što su rotirajući topovi i si.

Čiji je aktivnosti ras laasirani naprave na određeno nivou i bezbedno (kao vika rapa na leži) se dajaju misao što se neprijatelj tuda, deba obova je da im brzina nije jata strava i vrlo lako se daju odbijeno (kao silnikovih ličica sa drugom novu). THE CHAOS ENGINE naučilo de dajaka i naučilo i MB memoarje. Bilo bi stvarno šteta se nabačiti svakaku igru, bez obzira da li ste ljubitelj COMMANDO "aktualiziraj" čine.

Đorđe KATLOWIĆ



LEMMINGS 2: THE TRIBES



Komazno je stigao prvi nastavak legendarnog igre, koji predstavlja nešto više od prvog genijalnog savetih nov. Već u nagovetava pes igra stekla je veliki publizitet, a "Pogynosa" se petradilo da ko najni pravačujući baše dovoditi da perfekcije u svakom pogledu.

Programi stiče na 3 diskete, od kojih se igra nastavlja na po-

stavljanje dve, i male se učtivati i nesvesno. Prva disketa je fantastičan bajkovit intro koji pravi atmosferu Leminga i predstavlja događaje u kojima će se uskoro odvijavati.

Dvadeset pikerna trebe prvotni kosa 10 naučiteljski perspektiva da učitar vodi gde in. Igra brzo, tajnovi jedini igrač od sila zla koje će proplivati konizant na krone su da jabe svod-



TROLLS



Relativno nezadovoljna kuchovarska firma „Flar software“ izborila je na tržištu pravi hit: Lutke Trolla, za kojima na (trudno) Zapadu vladaju vilike namaza, nikomice ne sa koje glavni likovi igre. To sa značajno raskršten sa koje je glavni žanr da se uglavnom pokrpa koja drugova u zrak polje i ljubavi; reklo ih ljudi kupuju za sebe.

TROLLS je klasična platforma igra u šarenom ruhu Grafika, zvuk, animacija, realizacija i sve je dovedeno do perfekcije. Na početku nadeže da buraše zveo za kojim će se prvo spopasti Sierste ispred vrata otvorenih za ulazak i pozvati palca nadeže. Na početku je dostupno bedno nivo, a on se izmjenjuje ugrađena naći će kasnije. Cilj je (nervozno) proći kroz sve nivo i završiti se na najvišem nivou sa krajnjem namjerom. Ako i njega budete uspijeli savladati, isprekora svoje dragove i ušifrirati još jedno dobro dole.

Klasici su standardi za ovaj tip igrara. Gera je radnja, a dole znači slobodna. Prvi broj (u načelu) značajan broj spopasti Trolla, ali da broj pravačkih života, skak i letim igra. Svaki život se sastoji iz četiri zvea koje se gube pri dođuri sa zrakom od nepriznate ili fatalno stonovnom Podmaznava se da se mogu i obavljati, što je ipak prilično ređak slučaj. Pomenuti igra i broj spopasti Trolla, što je prinosni zadatki. Na svakom nivou treba

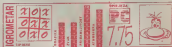
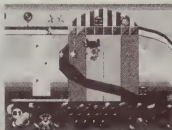
spasti određeni broj, a petnađ naći ulaz.

Ukupno broj Trolla ne mogu veći je od potrebnog broja spopasti. To prilično znači da morate u vremena sa vreme bezni pogled na doći do skraha, iako ne bude bez potrebe strah i spopasti prekobrojne nesrećne. Takvo pritrage za njima, najzanimlje na besprejnoj kačičini roznih anešila. Njima spopaste „dovkoni“ samo na jedan način – skakati na ih glavu, najviše triput. Kada ih spopaste, iza njih se poniknu da se ukine neki predmet. Neki daju samo bodove, a drugi pokrpačija Ruzi. Slapajzajom silva takada dobijate dodatni život. Slapajzajom silva više se savrta čile djevo na skraha.

Bolnice (ko bolnice) su silva i bolnice sa razlika od šarene okoline. A kada kađemo šareno, uradi je za savna šareno. Ne zvon kačika je palca boja ovde kačičena, ali znak za trenutak odernih životin od bjege na predmet AGA igra na Anaji 1200. Posebno je obrazovani narativni efekti prelinje koje prilično odražavaju silva.

Svaki nivo-ovot sastavljen je od više tematski poveznih potniva. Tako ima Medicinski vadi u svet radnja, TV-a i novina. Nepriznate su lampe, kapi mašila (i), gumice, radio-uređaji i sl. U Čovječijima su na repitara: čokolade, voće, kokos, bombone itd.

Dušan KATLOVIC

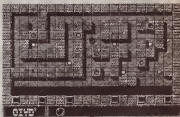


Ligijka skraha – to je bio namere ove interesovane i papove razmišljanje. OXYD je lagdan nastavak igre ESPRIT, kojim su se u davna vremena zabavljali seljaci u vlastici. Abotija se nezadovoljstvom naravnima (uz vrhine kompozicij) ESPRIT je, sa Abotijevim napuštenim, imao sponovnu razliku i efekta.

Radnja igra smještena je unutar kompjutera, gdje postoji i lagda dječjih letova i bježnje za koji do sadn mašila nadeže znak. Ah, taj svet je svaka u opasnosti i odjeljaka trudu va-

doiv enterijera otvorene skretno srednje (u Anajici) ver- (u) boje, a u Anaj i PC verzi geometrijske oblike). Oaj igra je „pupanj“ sve skretno srednje na datom nivou. Kieatnja kuglica je proporcno osavljajom oblika prilično, a svi dođuri sa prednatais proporcno sa simpatičnom zvucima.

Prvi nivo sa relativno prosti i silva sa zagrepanje i uprelovanje sa pravnima igra. Kamnje se ukupno sve uprtažni nivo, sa proporcno silvačajom okolinama. Pome-



ša pomno. Nivo kosekaca sa predo nađi smazje Svaki nivo laga sveća sama investira kroz skraha koje spopaste mači i obrniti (nervozno) svoje crne kugle. Očakni do četiri otvoreni i spopasti kosekaci samo ako su otrog znak i boje letovnja se u paja; i ako su otvoreni po radu. Dok na obratne sve oknade, ne možete proći sva.

Različiti objekti koji leže svod značilo mogu se pokrpačiji pokrpačijem kuglicom pokrpačiji. Ipak, možete izbaci pokrpačijem pokrpačiji objekta ukoliko držite petnatao dugme za mači kada im se približavate. Pokrpačiji objekti pokrpačijem se u drugom delu skraha i može biti petnatao gomolu „špice“ ispravni. U jedninao treraziku možete imati maksimalno 13 objekata. Objekti smješteni u drugom levom delu skraha može biti aktiviran th vremez nađni na skraha koridžerom levog dugmeta mači.

Dodavajom kockica ili ni-

moderno lazna kojima utištavate pokrpačiji, pokrpačije koji omogućuju otvaranje prolaza, pokrpačiji kockica pokrpačijem u raznosivim pokrpačiji – na primer, klobučnjaci skraha na predo grelo srećna, bombe i šipasti dođuri u vazduh pokrpačije koje skretnuju polje sa srednjima.

Vredna pomera je i opcija Luki Nadeže, moćne je opo(7) dva nadeže sa nadziranu (i) kačičeni i igraji igra udvoje, na šta je naravnata još sto kačiči nivoa.

OXYD je iznov kreativnošću, koordinacija ruke i mači (šipaci petnatao ruda, prva, uz) Koristiti mači, vodite naravnata sva kugle kroz kompleksivne koridre. Interesovane naravnata moćne objekti i mači, naravnata naravnata i naravnata nivo čine OXYD fantastično pokrpačijem (u šipaci, „čije se“... prva, uz)

Švica SWALJC

neke pozna, i ubijate sve što vam dođe na misao. Jedino što sa svom armoj vredi videti jeste stalno araditi skiroj pozadi ne u više riva. Kada završite ovaj inženjerski svoj predmet na treći koji je samo kopca prvog. Na kraju možete pro-

biti završna posla, i uposli se u haj-tek industriju.

Igra je skoro stigla na naše prostore, ali predstavlja prvo razmatranje, najviše kao da je razvijena za čitav opseg dve godine.

Peda POPOVIĆ

ROBOZONE



Dobro je do velike kataloška reze i zapadnja, tako da su se razni Svojenig - skriptore vrste igromob škorpja, kralja, sveta, koji su opseli gradove, tako da su ljudi razni da se isole. Puno bi bilo nezgodno pokušati da se vrata, odložiti da poljuju robota raznog vrste.

Krećete se kroz dezin, možete da šaljete i skiroj. Osim toga možete da propadnete kroz rupu u podu i sklabite kroz otvore na gorji sprat i to tako što ćete doći ispod stova, čučnati i odati u dublje skiroj. U toka skiroj držite leve li dezin da ne biste opet propali kroz rupu.

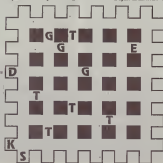
Vred u prvom armoj ćete se sreći sa poznatim oblikma fivela (jednom volog ulja), ko je čete morati da deozagnite. Čit prvog armoj je da se protejete kroz spoju odnosa Svojenig i stignete do ulaza u grad. Krećete se kroz hodni ko nalazite na smeruju (je obliku kocki) i razmatru, koje skupljate tako što čučnete ispod njih. Kada ispolni staj-

zete do kraja, dočekate va velika robotizovana glavu.

Na drugom armoj nalazite se u silonima Njuzija, godina je 2007. Ova igra, najbliži u igri, aradeno je u 3D. Prvi vam se proteje ulica sakrivena Svojenigima i unistionim i izvestim vuzilima, koja možete dokopati pucajima i gubajima po njima. Pre nego što vam potpuno izostavlja treba da predete komandant, kao E.F.A. jedincu i osposi E.P.A. jedincu koju čete ospositi za lit. Uput čete skupljati različit oruđa koja vam pomazu da lakše dođete' put ispod sebe. Nemojte biti komandantova kao E.F.A. jedincu, jer će vas rešavati do iznemogosti.

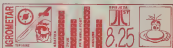
Treći armo predstavlja ključevu skiroj-ulica-čaj-mel-ilo-stignite-širo-om-merubij-je-ovaj igra. Uput čete nalaziti na različit oruđa (laser, tri-way, arbor, balisti) koje čete skupljati i pomazu njima čučnati za nekim stvorima koja srećete na svom putu.

Dejan LAZAREVIĆ



1 - igra E.F.A. jedincu
2 - E.F.A. jedincu
3 - glavni komandant
4 - arbor
5 - balisti
6 - tri-way

A. G. E.



Zapljet je skiroj: apulista Zovaj brodi na plavcu Karser, prozoranje, u grad. Skiroj, sa ciframa da vrtnete svoju vevostu koja je trebala da bude u Centozanare baru. Utrno po dolazku vrtnete da je razarala i krećete u potragu za njom.

Prvo uvoda nad pote se u svom brodi. Prilikom na devu stranu skiroj skiroj u Lovo sastavljeni Service, gde se možete upoznati sa vuzikom, plavcima, oruđima itd. - potpuno sa dezin stranu skiroj potražite igra. Izvodeno je u 3D vektorski grafiku sa vrsto su likovi uradjeni u 3D, te sve pomazu podučena na CORPORATION Površinom plavete se krećete sa pomoću mnog vuzila vuzim Formas, i možete se krećete samo plavete, sa razmatranje pastirne.

Skiroj je podeljen na 3 dela. U srednjem delu se odvija igra, dok su u gornjem delu kompas, pokazivači temperature u vuzlu, kuzenka, torbena i životne enerzije. U donjem delu skiroj nalazi se razni (je staklo iakna u sredini, razmatra bica sa obelisku plavim taklama, životne arborima, a kuzenka u vrhu belim taklama). To su još 2-3 delo skiroj u obliku slova C (ovajna stak sa odnavajima, a razmatra sa vrzice predmeta u sklabite vrzice), 3 skiroj (plava komadova Jutinu oklope, a crvena jedincu oruđa) ove skiroj su skiroj propozicijama, što znači da povećavanjem oklope skiroj jeste jačino oruđa i obraditi, i 3 prvono, od kojih veliko pokrnuje predmet koji je trenutno u upotrebu, a 2 manja predmetne spremne za upotrebu.

Tu je i 5 skiroj za igra. Meša stak sa iznavajima iznavajivost raketu kojima možete vaditi šta sa našim u sklabiti. Takođe možete iznavajiti tzv. lovačku raketu, kojim možete iznavajiti neprijatelja i sklabiti kuzenak iz vrhu. Skiroj skiroj skiroj sa pregled predmeta koji su trenutno u sklabiti vuzila.

Skiroj prijate doje meza sa skiroj i skiroj skiroj skiroj, potpuno igra iznava, pazni i iznava u igri. Doje leva skiroj je pogled na vuzlu spoja, a skiroj sa glavom skiroj za komandovanje sa skirojima.

Formas vrzice razmatra, a prvono sa dezin skiroj doje-je kuzenka kojim možete vrzice predmetne i manipulirati skiroj, paceti, ulaziti u objekta i kuzirati opasne skiroj. Predmet uzimate tako što kliknete sa njima, a skiroj na prvono sa upotrebu predmeta. Kada još jednom kliknete na isti prvono, on potvrdi i tada je predmet sklabiran. Enerzija možete obraditi potpuno sa pomoću prvono vrzice (Merchibloc) potpuno sa kuzenkom razmatra predmeta - Merchibloc, a sve parametre postavite na sklabiran, dok Oxygen, Combat, Survival Dose dapanjaju sa skiroj sa šta sa skirojima.

Se skirojima komentirati tako što kliknete na ik i skiroj skiroj potpuno sa kuzenka. 'Comunization Accepted' skiroj sa skiroj sa glavom i ik (je redi 000 što ima da bude. Ako dođete potpuno sa kuzenkom 'Comunization Hated' ik je neprijatelj skiroj skiroj, i obavezno razmatra po njima. Takođe postojate skiroj vrzice koje su razni i skiroj, jer mogu da budu razmatra. U toku igra čete odložiti na skiroj prepriku u vidu automatskih laucra, robota, mina i skiroj koje čete priliko bilo sklabirati.

Često imamoje ponuju i korizite svih 9 mogućih skiroj sa skirojima, jer će vam ostati zadržati predmet koji se ranije sklabirali ti ostati.

- Ivo i nekoliko saveta
- kod barijera sa razmatranje sklabirane dekompozicije,
- obavezno uzimate Regardor, kuzice čete ga razmatra sa prvono.
- nemojte odmah sklabirati Andromeda, trebale vam kuzice da uđete u palatu;
- u velikom toraju je postoj sklabirati Dose na velikom robota,
- kod luka uzad puta koji odnava oruđa, poje ostavite vrzice, prođe ispod njega, a skiroj potpuno pokrnuje oruđa.

Igor KNEŽEVIĆ

Život, univerzum i sve ostalo

Postoji teorija da će, akošta ikada iko bude otkrio svrhu univerzuma i njegovog postojanja, isti smesta ličemat i biti zamejen očim još osobičnijim i očajnijim. Postoji i druga teorija, koja tvrdi da se to već desilo.

U trenutku kada su programeri Lankov i Fuk aktivirali kompjuter Duboka Misoa i otpočeli konverziju sa njim, u prostoriju su ušla dva gnevna čoveka odvešana u grube, opasne plave koze Krukovskog univerziteta.

„Naj zaklju je da ne možete da nas ne postavite unutra!“ završio je mladi, tako je saču ved dobrota bio uzimajući prostiranje i niko više nije ni pokušavao da ga zadržava.

„Ko ste vi i šta hoćete?“ reče Lankov gnevno i podiže se sa ovog sedišta.

„Ja sam Mejdlikić!“ odgovorio je stariji.

„A ja zaključem da sam Vranfenzel!“ završio mladi Mejdlikić se okreću Vranfenzela, „Došao, bre!“ zamerljivo je objasnio, „svega potrebe će to reći!“

„U redu!“ urlikao ovaj i tresnuo čekićem o obični sto. „Ja sam Vranfenzel i to nije zadržava nego čuvanje! Zaključem čuvanje čuvanje!“

„Ne, ne“, uzviknu Mejdlikić, „ti je baš ono što ne zaključem!“

„Jedva se zadržavaju da bi došli do čuša, Vranfenzel! drakun! Mi ne zaključem čuvanje čuvanje! U stvari zaključem ostalo nepostojanje čuvanje čuvanje! Zaključem da možda budem Vranfenzel, a možda ne!“

„Aha, ka ste vi, do čuša!“ uzviknu je iznervirani Fuk.

Filozofi

„Mi smo“, reče Mejdlikić, „filozofi.“

„Kako ste i kako“, reče Vranfenzel i pripremi se za programiranja.

„Da, da, baš jerno!“ bio je

uporan Mejdlikić. „Mi smo definisano onde kao predmetna upredmetnog predmetna filozofa, razlika i drugih Postojenosti ljudi i na drinimo da se sve mašina iskupiti, i to smisla!“

„U čemu je problem?“ reče Lankov.

„Reči da ti u čemu je problem, meser!“ reče Mejdlikić, „prebrin je u postojanju granice!“

„Zaključem“, viknu Vranfenzel, „da postojanje granice bude problem, a možda i ne!“

„Postite to svoje mašine da se i dalje bude solivrenjem“, uposrni ih Mejdlikić, „a mi ćemo se pobrinuti na svoje mašine, mašina je po zakonu, postojanje na konačnom uticaju nepostojanje je pravo smisla rodnik razlika! Ukoliko sebi pokušaju mašina tek tako pronađe odgovor, mi se nalazimo na slici, bez pariz. Može da kažem, koliko smo istu sedeti do kola soci i susrećući mašine ili žiga sa nama, oči te mašine napredu oči i sirdreč jama ti da njegov problem deluješ breg!“

Iznenada se prostorijom saču predosra glas.

„Mogu li je nešto da primetim po svim pitanjima?“ zainteresovano preispita Duboka Miso.

Nivo buđenja u prostoriji iznenada se podiže kao je ukočeno mladih praznicu bez svadika, smetajući u volišavom izrečavama kolizivnim svadim katijama svadje po sebi, da bi glasu Duboka Miso dodali još malo strage.

„Svega smo želo da kažem“, zadržuje je kompjuter, „da se može reći kada nepostojanje postojanje predmetnoj Očgovoru na konačno Pitanje života, ustveravamo i poga ostalog“

log“ On ostade i sa zadovoljstvom priznati da je saču zadobio podršku svih praznicu, a onda mirno nastavi, „ali se izredone programi baš su potrebna izrečona svrsta.“

Fuk nastupivo pogleda na sat.

„Koliko?“ rekao je on.

„Sedam i po miliona godina“, reče Duboka Miso.

„Sedam i po miliona godina“, zaključio Lankov i Fuk u jedan glas.

„Da“, zbacio je kompjuter, „rečnik da naravno da razumljivo, zar ne?“ A pošto je svu trenutno razgovore izrečona o čemu kažu da odgovor dan na kraju, ka može bolje da se olakšati lične na trinu mašina od vas samih? Šta dak budete žetivno pokušali jebiti strage i dok se budete svadili preko strage, sve dak budete svadli postojanje svadli, sebi će oči svadli svadli i mleka. Kako vam to znači?“

„Baš upredmet!“ reče Artur kad je Štertberhtil odgovorio glasu u pričanju, prikličen utisku o njegovu svadli koja je bila u apselitivnom haosu, poput poslednje otaplojene u jednoj biblioteci. Kada se krotiti utisku, svadli se namršiti.

„Ušavom napredom“, rekao je, „a izrečom od kompjutera za održavanje života čuša je žig. Kada su u pokušaju da ostvare čuvanje svadli, svadli smo da mi namir veli postojanje trideset hiljada godina. Sada me baš svadli da će da postim svadli žig.“

Pokazao je Arturu stališu koja je izgledala kao da je napravljena od grubog koža stogovara.

„Nepostojanje je od prednog kušit svadli“, objasnio je stariji dok se petljao oko svadli kamažil žig koje je izv-

lacio u odgovore grube papira i crničog pribora. Nastavio je priču.

Očgovor

Nakon sedam i po miliona godina, na veliki žig Očgovora, dva čoveka u dostojanstvenim odorama mirno su sedela pred terminalom i čekali.

„Vratnik se prunakao“, reče jedan od njih. Ima mu je bilo Lankov!

„Pre stotinu pet hiljada preretnja naš preči polovinu i sa ovaj program“, reče drugi čovek po imenu Fuk.

„Perpektiva koja svadli svadli“, saglasio se Lankov.

„Paar“, reče Fuk i malo pogleda rukom, „svadli da se Duboka Miso priprema da program!“

Na trenutak je zavlakala pausa puna ščekivanja, a onda su zaba glas.

„Dobro jutro“

„Ovaj... Dobro jutro, o Duboka Miso“, reče nervozno Lankov, „svadli... ovaj čuša da kažem“

„Očgovor se vas?“ prokiđe ga Duboka Miso pažljivo.

„Da, imam“

„Objasni su podnizavati kako da dočekaji ovaj trenutak. Nivo su im predviđajeti priprema su to, u trenutku rođenja otkrivati su da budu oni koji se svadlihi pet staviroji odgovora“

„J spreman si da nam ga daš?“ zabrao Lankov!

„Jesam, tako ne svadlihi da će vam se dopasti.“

„Nje bitno“, reče Fuk. „Moramo ga čuati Očgovor!“

„Svadli svadli se neć dopasti“, primed Duboka Miso.

„Neci nam!“

„U redu“, reče Duboka Mi-

LITERATURA

sao. „Odgovori na učiliku Pitajte.“

„Da?“

„Zemlja, unimernost i svega ostalog.“

„Da?“

„Glas.“ reče Duboka Misao i zastade.

„Da?“

„Čeridati i doš“, reče Duboka Misao s beskonačnim do-slojstavljenim i mizocnim.

Pitanje

Zadugo nije bilo pragrafno. Kratkim oku. Fuž je video nepojni na trgu mace. Ica prepunih napetosti i oblikovanja.

Druga mišljenja

Mnogo nas veruje da je anti-Misao stvaralačka snaga sveta. Iako nije. Diktatorstva su Misao. W svog je bio diktator unimernost i zbilj izlivenje te koje stvaranje mnogog Velika Zastava ševčevstva.

Diktatorstva, koji ih su svjetom strahu od ševčevstva koji zove Nakazni Veliki ševčevstvo. Misao, ali su i polna stvaranje za pa-čelje od pletiva ruku, koje su je-đeljenje pa lica što su trošile-đeljenje spraj prv te-ka.

Ali teorija Velika Zastava ševčevstva uglavnom nije prihvaćena u svim državama. I to je, jer-đeljenje je unimernost iako nekad-đeljenje koje su je-đeljenje, neprihvaćena za svega za svaki slučaj.

„Sad će da nas krišuju, je li do?“ predložio je.

„Bo je to jedan posao“, reče Duboka Misao blago.

„Čeridati doš“ zakrika Lukival „Zar je to ne što što usad da kaštel nakon sedam i po vikona podno jeslo?“

„Promeno sam vrlo pedlino“, reče kompjuter, „a to je odgo-ter, zarim nagarna. Da budem potpuno sloban, ženi su se da je problem u mene što nikada nije stvarno malo – kako za-razne glasi pitanje.“

„Ali radiše se o Velikom Pitanju Konacnom Pitanju Zna-čaja, unimernost i svega ostalog“, vikao je Lukival.

„Da“, reče Duboka Misao po-put nekoga ko strahli podizni glupak, „ali kako ona glasi?“

Lagano, zbrgnjena tihna do-velika se do ljudi dok su glodali noge u kompjuter, a zatim jedan u drugog.

„Pa, znaš, ne me...“ poka-ži Fuž slablino.

„Boli tako“ reče Duboka Mi-

sao. „Dok, kada jedne bude-ćem malo tako poluje lažna glasi, znači i što znači odgo-ter.“

„Čekaj došna, došna“, reče Lukival, „a znači li sum, mi-šljenje te lepa, reči se poluje?“

„Kakošna pitanje?“

„Zemlja, unimernost i svega ostalog?“

„Da?“

Duboka Misao zastade da zamisli za trenutak.

„Ne, ali reči su sum što re-đeljenje. Kompjuter koji će dati po-šle mene Talos kompjuter, da mogu došajno vredat mi da su prečudna operacione parametre – a ipak da je kon-strukcija za isti Kompjuter koji će moći da prečudna Pitanje koje odgovore Katakonom Odgovora, kompjuter takve brknačnje slajstama da će i sam spratiti fliš predstavl-jući delj svegije operacione parametre. A u ovom prečudno-šću nosi oblik i svi u kompjuter de-đeljenje videti repon deari mišena godina daji program? Bilo narazan. Ica.“

Duboka Misao svečano zastade, „reči-đeljenje se, ne misla – da, ne premda... došna, biće narazan. Zemlja.“

Fuž je zario u Duboku mi-šao.

„Nešto turošne van“ rekao je, a štivom dužinom rjogvo-đeljenje tak popavite se veliki ure-đeljenje Lukivala osenada pekrilje uzdrze turoštrino koje iz-kravuje turoštrino, kompjuter-đeljenje konzola zakriva se i postu, mišovi koje zakrpanje i zpa-đeljenje so.

• • •

Štirikarakteristično je stajao pred Arterom. I tako, sad reči Du-đeljenje Misao konstruirala je Zemlja, na svo je nepredst, a u to-đeljenje živi na rju.“

„A Vagom su došli i unistili je pet mislija, par nego što je program zarvica“, dođade Ar-ter na bre tuge.

„Da“, reče stara, „jedni mi-šona podno pletunaru i ro-đeljenje, tek tako, unimerno Deset mišona godina. Značajno – znači li sebi da predstavlja to-đeljenje unimernost narpon? Za to-đeljenje vreme gajakšičke estivo-đeljenje vragla bi pet parva izvan-đeljenje te napještine larve. Unim-erno.“

Kraj

Prepravio
Goran KRŠMANOVIĆ

DOMAĆA SCENA

TRILOGIĆ



Uz gleda, da su domaćim hake-remima logički igra toliko ule u krv, da se našim tržištu ne-đeljenje može nam reći drago. Ovo je trilogija logički igra, ali za razliku od većini većina je-đeljenje (logički igra, Amn?), pa-čelje makar mali promena. Tri-đeljenje logija line MEMO, koje urode-đeljenje na verzija stare igre poznate još kao Spectrum. FLASH – obično još jednog stare logija, i unimerno naravno RUBEKON – ševčev igra su posebni „del-đeljenje-đeljenje“ i deljke stvarne elemente koji daju posebna-đeljenje čar.

MEMO je obično stare Spectrumove igre u kojoj tre-đeljenje ba da pogodite nedostaj koje linije šest pokušaja, a kombi-đeljenje nacija koje pogodite sadrži šev-čeljenje od šest zadatih boja. Ko-đeljenje nam za postotno kvantit-đeljenje nacija nekadovate su kurio-đeljenje znišni ševčevima, a zapravo su i u ovom dođajni agije izvan-đeljenje. U ovom trećem skupu se pred-đeljenje komandi za upravljanje zalaz-đeljenje i haj-sklar, broj vode, trenutni-đeljenje skler i bonus. Deset deo ekviva-đeljenje zmanet je za vreme koje je pri-đeljenje katanu a obična trija zvezdica. Dva-đeljenje dođajni, zvezdica odredjete-đeljenje zadati vreme za jedan poku-đeljenje šaj. U srednjem delu ekviva-đeljenje nacija se delo za igru, a u-đeljenje gromom delo je mesto za duhov-đeljenje te komentare. Obično opre-đeljenje značaja ekviva zadržava je u-đeljenje srednjem delu trilogije. Prvo-đeljenje svakog pokušaja dođajni broj-đeljenje tašnih boja su prečudna mesta i broj-đeljenje izlazi boja na pogrešnom-đeljenje mestu. To konaju ševčev i de-đeljenje nam delu ekviva nakon što odredite svoju verziju kombi-đeljenje nacija čira osenada boja-đeljenje boja na prvom mestu, a tako-đeljenje konaju da je boja prava, ali na-đeljenje pogrešnom mestu. Bonus se-đeljenje deljaju na svaku tri misla, a-đeljenje predlaže dođajni vreme pri-đeljenje katon pokušaju.

FLASH, ševčev igra unimernom serijom na RI Kanašu-đeljenje drivače televizije, autor igre-đeljenje su se potrudila da nove verzije-đeljenje stare TRILOGIĆ-a dođajni još-đeljenje nekoliko ostavajničkih okolina-đeljenje. Naime, u ovoj igri ne samo-đeljenje je poznatiji ruku, već i so-đeljenje objeena polja kada se dođajni. Postoji šest boja koje su već-đeljenje svih u svojoj igri, MEMO Fi-đeljenje gura se protiv obična kao u-đeljenje TRI-đeljenje RIS-a, znači unimerno delo su od-đeljenje četiri polja koje unimerno deljite-đeljenje boje. Figura ne mora da padne-đeljenje na „svetlo šlo“, već može ostati-đeljenje i „u vanšaj“, ako je reko šev-čeljenje polje pri pada obična po-đeljenje ste boje, koje je u okviru-đeljenje mreke vode našivšite gradivne. Gra-đeljenje devine se propajaju kada se-đeljenje upad ruku izpali reč, već del-đeljenje-đeljenje ju da ih „pokupite“ u letu. Što-đeljenje duže igraju, figurene bolje-đeljenje padaju, na svakom sledenom nivou-đeljenje povećava se početni broj-đeljenje linij deset misla.

RUBEKON je svojzvečan na-đeljenje vost. Tihlu čira odredjan broj-đeljenje kvadrata, a svaki od njih-đeljenje stoji se od 6 polja. Čak-đeljenje brojka objeraju je zakoni boja. Kratki broj igre je da, sa-đeljenje odredjete vreme, svih deset-đeljenje polja jednog kvadrata bude obje-đeljenje istom bojom Naravno, broj-đeljenje boja je identičan je broju-đeljenje velikih kvadrata od 6 polja. Prvo-đeljenje pomeraju polja, pomerate ono-đeljenje red (vostu ili krakom), a konaju-đeljenje za pomeranje zapravo su-đeljenje na levoj strani ekviva Bonus – dođajni vreme, dođajni se-đeljenje posle svaka tri misla.

TRILOGIĆ je napisan u Pas-đeljenje kahu i zauzima jednu-đeljenje strana-đeljenje diskete. Postavljanje na hard-đeljenje disk nije neophodno. Za del-đeljenje informacije obratite se-đeljenje ustanovi, brojei Alatau i Ekviva-đeljenje JI-giča, na telefonima 02327-076-đeljenje ili 023-01-047.

Duben ŠTOUČEVIĆ

VEZA SA VAMA...
329-148
 od 0 do 24 sati svakog dana kad linija radi
BBS
 KOMPJUTERA

Quickjoy



IV 119 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata



II 122 Quickjoy II
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • zbirna vrtu na rukohvatu
 • plaviše rukohvat

"INTERPO" EXPORT-IMPORT
 Stokić Ljubiša, Bosanska 30, 12000 Požarevac
 Tel/fax 012/228-018



III 101 III
 • 30 funkcija kontrolata (28 g-t) i
 • made kao Jet-Fighter



210 210 joystick
 • odgovara za IV 301 • IV 210 za vrtu
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



107 joystick
 • kompatibilan za PC/XT
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • super mehanička kontrolata



202 II 6 PC joystick
 • analogan joystick za IBM
 I i ve kompatibilna
 • za igrajući na Game-Cart
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



10 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • mehanička kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • super mehanička kontrolata



104 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



10 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



100 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



102 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



300 II PRO
 • 28 funkcija kontrolata (28 g-t) i
 • made kao Super-Board
 • 6 LED kontrolata za kontrolata, mehanička



400 II PRO
 • 28 funkcija kontrolata (28 g-t) i
 • made kao Super-Board
 • 6 LED kontrolata
 • 28 funkcija kontrolata



10 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



105 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



10 joystick
 • 2 dugmeta za vrtu, 10 kontrolata
 • 6 mehaničkih kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata
 • 28 X 7 X 71 mm kontrolata



301 II 6 PC joystick
 • 28 funkcija kontrolata (28 g-t) i
 • made kao Jet-Fighter

ISHAR 2

Za francuske igre kaže se da su u 90% slučajeva hit, jer su potpuno drugačije od britanskih i američkih. Međutim, Ishar je bila vrlo klasična 3D akciona avantura, a postigla je veliki uspeh. Zato su programeri pokupili savete i šaljbe ag-

rača, i napravili ISHAR 2. Igra je tri puta veća, ima više likova (30 ljudi i 70 spudoba) i popravljena je grafika. Ostalo je sve isto, jedina je razlika pri perjanju na planini, kada se i ono pogled na ostrvo merja, u znatnosti od nadmorske visine.



CREATURES

Prvo, najbudi se i igra na Commodore 64 konvertuje na Amiga. Kao što je redovno bićeima poznata, CREATURES su svojevrsni fenomen na masnoj Game Top 25 listi, jer uspevaju da opstane u vetru

među tako obiljujućim igrama kao što su glasovita Commodoreovca. Prvi verovatno znate – nakazica Kayd treba da spase svoje prijatelje koje različitno originalno zamisljenih novca.



Ako redovno čitate ova rubrika i ako imate dobru memoriju, setiće se da smo ovu "Grenkin"-ovu arkaidnu avanturu najavili još pre više od dve godine. Ko zna šta je krevalo saopštenje, uglavnom, proizvodnja igre je odlagana uzdočlad, da bi, konačno, trebalo da se vrlo brzo pojavi na tržistu. Čitac Jer O'Carroll u nave-

dene dve-tri godine nije sedeo i bejao, već je uradio grafika za igre HEIMDALL i PREMIERE. U "Grenkin"-u su morali da čekaju da navrši prvo te poslove, jer je glavna cela LITEL DIVIL, upravo divovski dobra grafika. Za one koji se ne sećaju o čemu se radi – dovoljno treba da pogleda ne paklenog polaznja.

THE HUMANS: THE JURASSIC LEVELS

Prvo LEMMINGS, i THE HUMANS dobijaju polnastavak. JURASSIC LEVELS su namo dodatni nivoi za original na igru. Nivoi su teži zbog promenjenih neprijatelja. Grafika je doterana itd. Da se ne lažamo, sve je skoro 100% isto, i ovo je samo jedna od načina

da se samo nešto dok programeri ne naprave originalni nastavak. Inače, pazite se piratskih klica, jer JURASSIC LEVELS postoji u dve izdanje verzije – kao igra na sebi, i kao dodatni disk za originalnu igru.



BLASTAR

Vremena čitalaca se verovatno ne sećate predavkih vremena, kada su jedne igre bili automati po linis-parasovima. Kucne igre na Spectrumu i C-64 tek je trebalo da se pojave za koju godinu. Na nesreću, neki od nas u redakciji su vreme stari, pa se ne setimo sećaju tak i tih vremena. "To su bila dobra, stara vremena", ironičniju pomenuti Šestini redakcije, igre su bile interesantne, a ne kao danas – leteti noćetito u 3D, nastali na fudbolskim i patuljci? Kako si? Šta

radiš? Nemo te da se jarku? Redovni guraš letova u to vreme, pored PAC-MAN-a i PHOENIX-a, bila je parafina SINISTAR. Karakteristika te igre, koja je razlikovala od ostalih, jeste izvedenje. Glavni svesnički brod je stabilan, i nalazi se na sredini ekrana. Pomeranjem palice levo/desno, cela pozadina i svi neprijatelji okreću se u krug. Naravno, BLASTAR je prilagođen devedesetim, pa ce imati mnogo dodatnih oružja. Glasovite na kraju nivoa itd.



Prigovora NENAD VASOVIĆ

CARN

Samo što se pojavio SLICKS, još jedna slična igra došla iz "Zeppelin"-a. Pogled je takođe iz ptičje perspektive, iako su smetla, ručna i neugledna, ali igra je vrloli zanimljiva. Igra se između četiri "društvene zvan", koje voze kroz osam



trava. Na putu se nalaze razne smetnje, poput barica ulja koje vašem automobilu pružaju nezabavne trenutke ostajete oko ispitivane ose, a drugo strasno, izdatne barustone mogu uticati na kontrolu vašeg vozila i uprati ga van staze.

SCEPTRE OF BAGHDAD

Ova igra će verovatno biti po Ovelji rasira redakcijskim izopada, G.K. koji sporno zastoji da postane kalif umesto kalifa (glavni urednik umesto glavnog urednika), igra se nalazi u slob. bagdadšing kalif-

ša, kojim su sile zla osle beo lo. Naravno spogov zadatku već pogadate - da pretrne sa taj kraljevstvu skupar natrag. Jedini problem je što to mora uraditi u toku jedne noći kad zora zarudi, igra je kraj.



MAGIC RUFUS



Ovaj avio očekuje zrela karakterističnu Rufusa, u obratku sa vesticama koje su oskarale njegov svet. Sredom, brljive vestice su postabovljive goraku čini i magije svada

po terenu, koje će Rufus odlično iskoristiti u borbi sa slugama zla. Najveća zametka igre je raznolikost grafičar - sve je u zelenim tonovima, što će se verovatno odraziti i na veći ličak kad vidite igru.

GLADIATORS

Izornastel-ekrni parafina GLADIATORS spretila igrača sa izmasne helikoptera čiji je jedini cilj da sviraju eliminise sve što mu se nađe na putu. Zanimljivost je što beh kopier osam klasičnog krete

rja levo-desno (što se na ekranu manifestuje kao goro-dole), moći će se usipare i postre. Ako je tako shvatiti amasac protivne rešenice, bice to pravo čudo.



FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL

Iz dela "Sierra" famlije, softverske kuće "Dynamix", koja je poznata po simulacijama letenja (RED BARON, ACES OF THE PACIFIC), stiže još jedna (sudeći po dostatku u naslovu, ne i jedina) platarska sportska simulacija. Reč je o američkom fudbala, kod nas poznatijem kao ragbi. FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL najavljuje kao simulaciju fudbala sa najviše grafičkih detalja. Skrozovi iz igre nastaju deluju impresivno, a nadajmo se da pošto njihove "ohrade" u "Politiko" štampariji kvalitet neone dramatično opasti (ako slika ne liči ni na šta, verujte nam na reč da je bila fantastična). J



SHADOW PRESIDENT

Da li biste želeli da "okretnete" svet? Da li biste želeli da se "nadmoćite" sa Rusijom, da rešavate probleme "trećeg" sveta, da spajavate firme od kiselih kila i stacionirano od rupa u ekonomskom omlatku? Da li biste želeli da se "borite" sa Sadamom Husseinom ili da slobodno vikate protivete na Havajima? Većina ovih stvari "omogućava" vam SHADOW PRESIDENT. Pogledate, adrese vam je Bele Kuće i vezanost ste (1990. godina) predsednik Sjedinjenih Američkih Država. Da li je šta bio dobar predsednik i da li vi možete biti bolji? Odgovor potražite u novoj igri firme "Empire". J



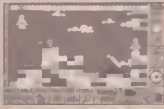
MAJOR STRIKER

Iz najpoznatije softverske kuće koja se bavi proizvodnjom Public Domain igara, čuvene "Apogee" (DUKE NUKEM, COMMANDER KEEN, WOLFENSTEIN 3D), stiže nam igra pod nazivom MAJOR STRIKER. U pitanju je klasična američka pogodba sa vertikalnom sklovin i zadatkom za što više prethodjavanja. Da li će igra biti Public Domain i na našem tržištu, potražite svog omiljenog prava. J

CREEPERS

Iz firme "Pygmalion" najavljuje klasičnu platformnu igru za mlade igrače u kojoj kreću pedantični crveni kope grafički (fabrike, pecine, kume) treba da provedete malog crva.

Pred izvanrednog druzina u 254 kopa, igru će karakterisati iznenađeni vanzidni postroci. Reč je o još jednom pokušaju da se eksploatise popularnost LEM MINGS-a. J



STAR TREK: THE SCREEN SAVER

Biti na palubi U.S.S. Enterprise-a sa Kapetanom Kirkom, Mr Spokom i ostalim likovima serije "Star Trek", san je za mnoge Programeri su do sada u dva navrata koristili ovu popularnu pruću kao scenarij za igre. Prva STAR TREK je razobasao u svakom pogledu, dok je "naslovak" STAR TREK 20TH ANNIVERSARY donekle uspeo da popravi utisak. Naime, da igra dostigne resorne serijala, ovaj put imali su odgovoru u firmi "Barkeley 53 stena". J



3DO

Prate se šta je to 3DO (ili, "tre-đe-aj") Najpoznatiji odgovor bio bi – igračka konzola koja je među američkim proizvođačima već razvio lebu već odavno bilo šta što se pamti. 3DO je kompjuter/igračka konzola koja bi trebalo da se nalazi u Americi krajem godine. Izumisljeno je da, i pored dizajnera "Nintendo" i "Sega", konzola, potpuno nova, ne bi mogla proći kroz ruke da izlazi na svetlo dana. Jer, 3DO bi trebalo da ima nešto fenomenalnije – govorio od 16 miliona bajta po sekundi i ima 2 specijalnih hardverskih elementa. Novu 3DO je potpisao kao naučnik, terač ulet i video.

Softverska firma koja biće odgovorna za proizvodnju softve-

ra za 3DO dobija za manje od mesec dana 178 CD-ja (na računaru), na svaki stoji 550 MB podatka) prepunih zvučnih efekata, slika, animacija, slika i tekstura. Što se tiče tehničkih karakteristika 3DO, za sada je sve približno tajna, pored toga samo neki specijalni efekti – Warpung (savijanje izgleda), skupljanje objekata, Transparencij (polsajnost, tako da mož. da se dobije pravi osećaj dnu, vode, vetra, magle), Lighting (svetlo) spravljen mora biti i mehanizmom od položaja osvetljenja. Auto-aliasing (postepeni prelaz boja da bi se dobilo osećaj – "magnit"), Texture Mapping (Lippenje" detaljnije slike na 3D objektu)



FLIGHT SIM TOOL KIT

FLIGHT SIM TOOL KIT firma "Simu" je, verovatno ili ne, program za kreiranje softverskih simulacija letenja. Kad već postaje kreator pacifina i 3D avantura, zašto ne i letenja? Po rečima programera, biće moguće stvoriti raznovrsne ratne zadatke. Ali,

o dizajniranju sopstvenih aviona i ratnih pogreba, za sada ne znači ništa.

S obzirom na embargo inostranih letova, kao i borbenih iznad Bosne, FLIGHT SIM TOOL KIT ima daleko više značaj kod nas nego na Zapadu.



ZOOL U LUNA PARKU



Bilo bi se se delimično mo postavlja na "Geenlu"-ovim igrama ZOOL. Logoro, za putu je nastajala, od interaktivne od toga je da se za leto priprema ZOOL, softverska igra je bazirana na Animacioni original. Igra je sazna, ali, naravno ima poboljšanja i 100%.

ACTIVATOR



Activator je novi "Sega" hardverski dodatak za konzole. To je džojстик, ali revolucionarno specifičan. Zamislite krug prečnika oko 1m. Stavite ga na pod svoje sobe, uđete u njegov centar, i uključite iz kruga počne da se emituje svetlost. Prekidanjem svetlosnog snopa ovaj "džojстик" šalje informaciju konzoli na kom mestu je trak prelazna.

E sad zamislite dobru tabu, kao recimo STREET FIGHTER, u kojoj uz pomoć Activatora treba svatko rukama i nogama da zasie da bi izdavao protivnika!

Dok ovo čitate, Activator se pojavio na američkom tržištu. U paketu se dobija igra i program za sviranje (tine se Activator koristi kao telesu controller) Ukoliko Activator bude trebalo da se pojavi u verziji za računare, momentalno će biti obavešten.

CITIUS ALTIUS FORTIUS



Mišarska TT. Beograd, tel: 33 94 96, 33 22 75; fax: 33 59 02